1989年8月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻第8号　通巻8号　平成元年3月3日第三種郵便物認可

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン





PC Engine
1989 August 8
360 YEN

新作ソフトレポート
'89東京おもちゃショー

CD-ROMエクスプレス 獣王記■イース
モンスターレア■鏡の国のレジェンド

LET'S PLAY PRINCESS CAFÉ



細川直美
「サイバークロス」

SRT
ガンヘッド

攻略園
パックランド
ニンジャウォーリアーズ
ファイヤープロレスリング

最新ゲームスペシャル
スーパー桃太郎電鉄■ネクロスの要塞
ファイナルラップツイン■F-1ドリーム
パワーリーグII■アウトラン■オーダイン

別冊付録

天外魔境 DATA BOOK

NEC



PC Engine EXCITING WORLD

五感(ごかん)、狙(ねら)い打(う)ち!

エンジンパワー全開!!

闘いだ! 夢だ! 冒険だ! ソフト軍団が続々と登場してPCエンジンの世界がさらにパワーアップ。
思いっきりリアルなビジュアル、エキサイティングなサウンドでキミの魂をとりこにするぞ!
五感を刺激する興奮と感動を、さあ、手に入れろ!!

ネクロスの要塞
ネクロスのようさい

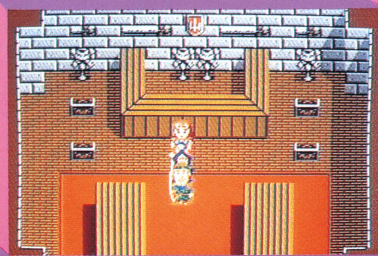
あの人気のキャラクターがRPGとしてPCエンジンに登場! もう見逃せないぞ!!

アスク講談社

©LAD·R

発売日未定

希望小売価格未定



弁慶外伝
べんけいがいでん

話題のRPG登場! 今こそ魔界の血を燃やせ。弁慶を越えるのは君だ。

サン電子

©SUN SOFT

6月発売予定

希望小売価格未定



SIDE ARMS
サイドアーム

噂のシューティングゲームを完全移植! 手ごわい敵を倒して緑の地球をとりもどせ!

NECアベニュー

©NEC Avenue
LICENSED BY CAPCOM

7月発売予定

希望小売価格5,400円(税別)



PAC-LAND
パックランド

ナムコの秘蔵っ子、遂に登場! フェアリーランドへ妖精を送り届けるのは君だ!

ナムコ

©1987·1989 NAMCO LTD.

発売日未定

希望小売価格未定



THE NINJA WARRIORS
ニンジャウォーリアーズ

殺人マシーンを操り魔王バングラーを倒すのだ! 自慢のデカキャラがキミを待っている。

タイトー

©TAITO CORP. 1989

6月末発売予定

希望小売価格6,200円(税別)



ワンダーモモ

人気のアクション舞台劇の登場だ! こんどはモモに部屋でゆっくり会えるぞ。

ナムコ

©1987 1989 NAMCO LTD.

好評発売中

希望小売価格5,200円(税別)



麻雀学園 東間宗四郎登場
マージャンがくえん とうまそうしろうとうじょう

学園モードと全国モードが楽しめる究極の麻雀ゲーム。すご腕の雀士が待ってるぞ!

フェイス

©1989 FACE

8月下旬発売予定

希望小売価格未定



ファイヤープロレスリング コンビネーションタッグ

格闘技の祭典、ここに開幕! キミのあやつるレスラーは、世界最強の座につけるか!?

ヒューマン

©HUMAN

6月末発売予定

希望小売価格6,300円(税別)



獣王記
じゅうおうき

NECアベニュー

©NEC Avenue

発売日未定

希望小売価格未定

PC Engine

HE system

ピーシーエンジン
PC Engine
標準価格24,800円(税別)





DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

PC Engine

NEC

SUPER アルバトロス

7月発売予定

ヴァリスII

6月23日発売予定

脳天必殺ソフト、連戦連射!!

名プロゴルファーだった父をさがせ!
ストーリーを持ったゴルフゲーム!



© 1989 SINNIHON LASER SOFT
© TELENET JAPAN



音響・映像・最前線、
優子の"衝撃波"受けとめられるか!

© 1989 SINNIHON LASER SOFT
© TELENET JAPAN

FAR EAST OF EDEN
天外魔境
ZIRIA



いよいよ登場!
6月30日発売予定



© HUDSON SOFT
© RED COM

あやしい東洋世界の大冒険活劇!
映画を超えた本格長編RPG!

快進撃ソフト
ばく進中!!!

ファイティング・ストリート(ハドソン) ビックリマン大事界(ハドソン) コブラ(ハドソン)

CD・ROM² システム

CD-ROMプレーヤ…¥30,300

インターフェイスユニット……………¥27,000

(システムカード…………付属)

PCエンジン(別売)…¥24,800

※なお表示価格に消費税は含まれておりません。



ソフト情報, まんかい! まるごとPCエンジン番組だ!!

大竹まことの ただいま! PCランド

テレビ東京毎週火曜日 18:00〜18:25
他全国24局で放送。

※放送曜日、時間は局によって異なる場合がありますのでご確認下さい。



HE system

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

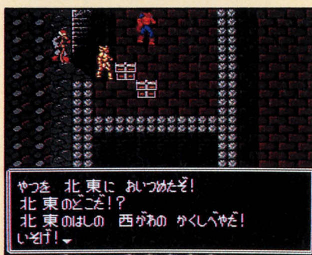


売り上げ TOP★10 5/1➡6/5

栄えある第一回首位の座をCDロムにさらわれたカード陣。強力ソフトで巻き返してきたぞ。ただ、"SHADA"が品切れで圏外に落ちたのは残念だね。

1 凄ノ王伝説

ハドソン 4月27日発売●6500円 **815**



期待どおり"凄ノ王"が1位の座についた。取材段階から、このソフトには注目していたんだよな、オレ。戦闘シーンやイベントクリアを中心としたシナリオ等、新しいシステムを盛り込もうという意気込みを感じたもの。グラフィックが貧弱（永井豪氏のあのオーラを感じさせる絵と比べると）なのがマイナスに働かないかと心配してたけど、取りこし苦労に終わったぜ。

2 究極タイガー

タイトー 3月31日発売●5500円 **704**



相変わらず品薄状態が続いてて、"手に入らないよ〜"というユーザーの声をよく耳にする。

それでもこの順位を保っているあたり、あらためて"究極"の底力を思い知ったぞ。だけど、この調子じゃ、来月にはますます深刻な品薄状態におちいりそう。そうなる前に、ド〜ンと再生産してくれると嬉しいんだけどな、タイトーさん！

3 パックランド

ナムコ 6月1日発売●5200円 **668**



6月の声を聞いて、ガガガンと売れまくっているのが、この"パックランド"。人気者パックマン、キレイな背景、そして指先と直結したような操作性の良さが人気の秘密と見た！

でも、正直な話し、ここまで急激な売れ線を描くとは思っていなかった。なにせ、結構古いタイプのゲームだもの。要するに、ゲームに新旧はなく、ただ良否だけがあるんだろうね。

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・価格	得点
4	コブラ黒竜王の伝説〜	?	ハドソン 3月31日発売●5980円	532
5	P☆47		エイコム 3月20日発売●5200円	491
6	パワーゴルフ		ハドソン 5月25日発売●5800円	388
7	ワンダーモモ		ナムコ 4月21日発売●5200円	350
8	アウトライブ		サン電子 3月17日発売●5600円	314
9	ダンジョンエクスプローラー		ハドソン 3月4日発売●5800円	303
10	ドラゴンスピリット		ナムコ 88年12月16日発売●5500円	279

TOP10は、以下の販売店のご協力により、編集部が独自作成したものです。●協力店　ヨドバシカメラ（新宿西口店、ゲームコーナー、新宿東口店、横浜駅前店）、伊勢丹百貨店（新宿）、

期待度 TOP10

断トツ人気の"天外魔境"が遂に発売された。次号、売り上げTOP10で何位に入るか注目したい。カード物では"ファイプロ"の健闘が光るぜ。

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・価格	得点
1	天外魔境		ハドソン●発売中●7200円	246
2	ファイヤープロレスリング		ヒューマン●発売中●6300円	73
3	弁慶外伝		サン電子●発売日未定●価格未定	72
4	ガンヘッド		ハドソン●7月7日発売●5800円	64
5	ダライアス		NECアベニュー●8月発売予定●価格未定	52
6	サイドアーム		NECアベニュー●7月14日発売●5400円	34
7	ニンジャウォーリアーズ		タイトー●発売中●6200円	28
8	ヴァリスII		日本テレネット●発売中●6780円	27
9	スーパー桃太郎電鉄		ハドソン●9月発売予定●価格未定	26
10	パワーリーグII		ハドソン●8月8日発売●5800円	20

読者アンケート TOP10

発売中のソフトの中で、読者が実際にプレーして一番満足したものはどれか？　これからソフトを購入しようとするキミには、嬉しいデータだね。

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・価格	得点
1	ドラゴンスピリット		ナムコ●5500円	115
2	究極タイガー		タイトー●5500円	108
3	ダンジョンエクスプローラー		ハドソン●5800円	92
4	スペースハリアー		NECアベニュー●6700円	71
5	ファイティングストリート		ハドソン●5980円	63
6	凄ノ王伝説		ハドソン●6500円	62
7	定吉七番		ハドソン●4900円	56
8	コブラ		ハドソン●5980円	51
9	ネクタリス		ハドソン●5800円	50
10	SONSON II		NECアベニュー●5400円	36

移植してくんろ TOP10

源平討魔伝が移植決定!!　さらに、今月の第6位ベラボーマンが移植にむかって進行を開始したらしいぞ。詳細は"熱いウワサ"を見てくれっ！

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・価格	得点
1	大魔界村		カプコン●アーケード	93
2	テトリス		セガ●アーケード	88
3	ドラクエシリーズ		エニックス●ファミコン	81
4	ワルキューレの冒険		ナムコ●アーケード	52
5	スプラッターハウス		ナムコ●アーケート	39
6	イメージファイト		アイレム●アーケード	23
6	ベラボーマン		ナムコ●アーケード	23
8	グラディウスシリーズ		コナミ●アーケード	22
9	信長の野望		光栄●パソコン	14
10	ドカベン		カプコン●アーケード	12

今月、プッシュするこの一本

デジタルチャンプ

ナグザット／9月発売予定／5500円(予)





◀コトブキ・エビイチ。男のロマンは宴会芸と格闘技と言ってはばからない、見かけ通りのオマヌケさんだ。

まずは移植ばやりのPC界にあって、一途にオリジナル・ゲームを追求するナグザットさんに座布団を一枚！　そんなナグザットの苦心のアイディアが感じられるのが、このゲームなのだ。多彩なパンチやディフェンスなど、ボクシングのテクがうまくまとめられゲーム化されているんだけど、とにかくゲームが明解にしておもしろい！　自分にパンチが向かってくるかのような3-D画面もスリリングでグー。できれば、このスタイルで2PLAYのゲームは作れなかったかなァ……。でも、このままでも熱くなることうけあいだぜ！

読者アンケート 累計TOP20

このデータは、今後も累計を出していくぞ。いずれ年間TOP10を企画するからねっ!!

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・発売日・価格	得点
1	ドラゴンスピリット		ナムコ●5500円	252
2	究極タイガー		タイトー●5500円	220
3	ダンジョンエクスプローラー		ハドソン●5800円	194
4	スペースハリアー		NECアベニュー●6700円	146
5	ファイティングストリート		ハドソン●5980円	128
6	定吉七番		ハドソン●4900円	108
7	コブラ		ハドソン●5980円	98
8	改造町人シュビビンマン		メサイヤ●5200円	94
9	SONSON II		NECアベニュー●5400円	84
10	ビジランテ		アイレム●6300円	66
11	モトローダー		メサイヤ●5200円	65
12	凄ノ王伝説		ハドソン●6500円	62
13	アウトライブ		サン電子●5600円	54
14	ウィニングショット		データイースト●5500円	51
15	ネクタリス		ハドソン●5800円	50
16	魔界八犬伝SHADA		データイースト●5500円	47
17	はにい・いんざ・すかい		フェイス●5200円	46
18	P☆47		エイコム●5200円	36
19	あっぱれゲートボール		ハドソン●4900円	30
20	ワンダーモモ		ナムコ●5200円	25

マークの見方

このコーナー及びゲーム紹介のコーナーの各マークは、次のことを意味しています。

シミュレーション　シューティング　テーブルゲーム　アドベンチャー　スポーツ　アクション
パズル　ロールプレイング　CD-ROM　2メガ用カード　3メガ用カード　4メガ用カード

※読者アンケートは、'88年11月以降に発売されたソフトのデータに限ります。

ヤマギワホビー館（秋葉原）、高島屋（難波）、西武百貨店（つかしん店）、キディランド（梅田）

月刊 PCエンジン
Monthly Magazine For Game Freaks

1989 AUGUST 8月号

表紙イラスト／岩名涼　デザイン／村田友男

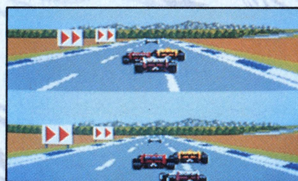
CONTENTS

PC Engine SOFT TOP 10〈トップテン〉 4

最新ゲームスペシャル★パート1
NEW GAME SPECIAL



SUPER桃太郎電鉄 14
ファイナルラップツイン 18



ネクロスの要塞 22
F-1ドリーム 26
パワーリーグII 30

最新ゲームスペシャル★パート2 78
オーダイン／アウトラン
忍(SHINOBI)／ならず者戦闘部隊 ブラッディ・ウルフ 82
弁慶外伝／めぞん一刻 84
ダブルダンジョン／竜の子ファイター／Bull Fight 86
ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ／武田信玄

シティーハンター／ナイトライダースペシャル
ガイフレーム／パワードリフト／ヴェイグス
アトミックロボキッド他

PCエンジンスペシャルレポート
'89東京おもちゃショー 10

特別企画 ●プレイ感想&CD-ROMへの意見を募集！
天外魔境プレイレポート大募集 8

付録 天外魔境DATABOOK（データブック）



CD-ROM EXPRESS 59

モンスターレア　スーパーアルバトロス　獣王記
イース　鏡の国のレジェンド
CD-ROM開発状況

攻略園 最新ゲーム研究 こうりゃくえん

ファイヤープロレスリング〈コンビネーションタッグ〉 34
ニンジャウォーリアーズ 40
サイドアーム 44
パックランド 46
ヴァリスII 48

PCエンジン S・R・T 特別救助隊（とくべつきゅうじょたい）

GUNHED 93
ガンヘッドゲーム大会バージョン攻略法

遊楽専業団（ゆうらくせんぎょうだん） 104

●AMUSEMENT ●SPECIAL REPORT ●88GAME
●ARCADE GAME ●WORLD GAME ●遊楽画廊

プリンセス・カフェ
細川直美 夏色のトキメキ ナヴィといっしょにね 101

ゲーム情報
発売直前REVIEW 120
HOT LINE/COMING SOON 122

激烈技（げきれつわざ）SPECIAL 111

連載（れんさい）マンガ ファジーな昼下り（ひるさがり） 見田竜介 118

読者様（どくしゃさま）たちのページ ニンジン倶楽部（くらぶ） 67

ビッグプレゼント 77 アンケート 74 応募（おうぼ）ハガキ 75

PCエンジン＋プラス●PCメディアプレス 56 51

ゲーム別さくいん
GAME INDEX

アウトラン	80P
アトミックロボキッド	90P
イース	65P
ヴァリスII	48P
ヴェイグス	90P
F－1ドリーム	26P
オーダイン	78P
ガイフレーム	90P
鏡の国のレジェンド	66P
ガンヘッド	93P・120P
サイドアーム	44P・120P
サイバークロス	101P
シティーハンター	90P
忍	82P
ジャックニクラウス・チャンピオンシップゴルフ	87P
獣王記	62P・120P
凄ノ王伝説	115P
SUPERアルバトロス	64P
SUPER桃太郎電鉄	14P
武田信玄	88P
竜の子ファイター	86P
ダブルダンジョン	86P
天外魔境	8P・120P・別冊付録
ナイトライダースペシャル	90P
ならず者戦闘部隊ブラッディ・ウルフ	83P
ニンジャウォーリアーズ	40P・120P
ネクロスの要塞	22P
パックランド	46P・113P
パワーゴルフ	116P
パワードリフト	90P
パワーリーグII	30P
ファイナルラップツイン	18P
ファイヤープロレスリングコンビネーションタッグ	34P・111P
ブルファイト	87P
ブレイク・イン	89P
弁慶外伝	84P
魔界八犬伝SHADA	116P
めぞん一刻	85P
モンスター・レアー	60P
レインボーアイランド	66P
ロック・オン	89P


ナヴィちゃんは『サイバークロス』に挑戦（ちょうせん）してくれたぞ。

CD・ROM²ユーザーというかPCエンジンユーザー待望のRPG大作「天外魔境」が、6月30日、ついに発売された。初日に手に入れ、現在、冒険の真っ最中の読者も多いだろう。そこで、本誌では、「天外魔境」の発売を記念してプレイレポートを大募集するッ！ まずは、一生懸命JIPANGを旅して、大門教を倒した後で感想文を書いてほしい。CD・ROM²のない人も別の形で参加できるぞ。

プレイ感想文&CD-ROM

「天外魔境への感想」のキミへ

CDラジカセ 2名



「CD-ROMへの意見」のキミへ

CD-ROM² システム2名

天外魔境 プレイレポート大

製作スタッフメッセージ



監督■広井王子氏

しゃべり、アニメし、ドラマする巨大なRPGです！

お待たせいたしました！
やっとやっと完成いたしました。
2年もかかった、巨大なRPGです。
いや、いや長かった……。
スタッフの中には、ハゲてしまったヤツや、白いものが髪にまじり始めたヤツもいます。
とにかく、世界で初めての、CD-ROMのRPGの登場です。
しゃべるRPGです。
いっぱいアニメします。
ドラマしています。
このゲームは絶対に、お買い得です!!
デバッグ中に、天外魔境の世界から抜けられなくなったスタッフが続出しました。
不思議な魅力を持ったゲームに仕上がりました。
がんばれば、誰でもエンディングまで行けます。
どうか楽しんで下さい。



キャラクターデザイン■辻野寅二郎氏

二転三転、七転八倒、七転び八起きでついに完成

いやはや長かったのなんのって。ボクがこの作品に参加したのが2年前。仕事を終えたのが4ヵ月程前――この間、スタッフ一同、長く曲りくねった道を二転三転、七転八倒、七転び八起きと、苦労に苦労を重ね、とうとうここに完成!! これで肩の荷がおりて、やっと一息つけます。

恥ずかしながら私、長い人生生きてきて、実はまだ一度もRPGなるものをやったことがありません。制作に携わっておきながら、「天外魔境」すらいじったことがないのです。なんたる不届き者!! だから「天外魔境」はボクの処女を捧げるソフトとなるわけで（店頭に並んだら絶対購入するのだ！）ほとんど新婚初夜を期待と不安でドキドキしながら待っている花嫁の気分であります。

エー、最後に。何らかの形でこの作品に携わってこられたスタッフの方々に。ツライこともありましたが、本当にオツカレサマでした。



プログラマー■三上 哲氏

なんでも天外魔境の続編のシナリオがあるらしい……

レッド・カンパニーに行き、広井さんに会って「天外魔境」の話を聞いたのが1987年11月。

CD-ROMでどんなソフトができるのかとデモ用のソフトを作ると、社内の人までが「そんなこともできるのかぁ！」と言い出すような未知の世界。そんな中で制作開始。

いざ、膨大なゲーム作りに入ると、プログラマーは菊池さんと二人きり。慌てて、若手のチャーリーとガマ森をだまして道連れに。デザイナーもかなりの人数を巻き込んだ。みんなの思い入れが、いろんなアイディアを出してくる。ほとんどが実現可能だから、断る理由を考えるのにも頭を使う。

なんだかんだの大騒動で、季節を忘れる日々が続き、終わってみれば1989の春。

恐くて見れないが、レッドカンパニーには「天外魔境」の続編のシナリオがあるらしい。もうしばらくの間は、ゆっくり休ませてほしいですけど……。

への意見を大募集!!

CD・ROM²を持っていない人、「オレには関係ないや」なんて言ってはいけない！　このページ、「天外魔境プレイレポート大募集」と銘打っているが、天外魔境をプレイできない人もちゃ～んと参加できるようになっているからね。

というのも、募集は実は２本立て。ひとつは「天外魔境のプレイレポート」（つまりは感想文）、もうひとつは「CD-ROMへの意見」の募集なのだ。

天外魔境をプレイした人は、当然プレイレポートで、プレイしていない人は、CD-ROMへの意見で参加してくれればOK。「プレイレポート」の優秀者2名にCDラジカセを。「意見」の優秀者2名にCD-ROM²を賞品としてプレゼントするぞ!!

応募要項

1. テーマ…「天外魔境プレイレポート」又は「ＣＤ－ＲＯＭへの意見」
2. 原稿量…400字詰原稿用紙２枚以上（他の用紙の場合は800字以上）
3. 締切…７月28日（当日消印有効）
4. 送り先…〒101-01東京都千代田区一ツ橋２―３―１　小学館月刊ＰＣエンジン編集部「天外魔境」係（応募は封書で。また、封書の表面に「プレイレポート」か「意見」かを明記のこと。用紙にも住所、氏名、年令、電話番号を書くこと）
5. 入選者・作品の発表…各部門の優秀作品は10月号誌上で発表
6. 賞品…８ページの写真参照
7. 審査員…レッドカンパニー・広井王子氏、ハドソン企画開発本部長高田秀雄氏、本誌編集長秋本輝夫

6/30発売記念企画募集!!





プログラマー■菊池賢次氏

「おんてきたいさん」が「おてんきたいさん」に！

ボクは主に戦闘関係を作ったのですが、いろいろおもしろいエピソードがあるんですよ。

例えば、今はいないけど、敵に「変質者」っていうのがいたんです。で、メッセージに「変質者がおそってきた」って出た時には、みんな勝手な想像をして大笑い。坊主が出てきて「おんてきたいさん」って叫ぶところでは、「おてんきたいさん」って叫んでるし。13人衆の「ゴーモン」も、最初はなんと「大ナメクジ」の絵だったんです。綱手が大ナメクジ族だと気づいて、あわてて絵を変えたんですけどね。

あまりにも長すぎる開発期間のせいで、ほとんどみんなはテツマンの明け方前の気分でした。なんでもないことで怒りだしたり、つまらないことで笑いが止まらなくなった毎日でした。

次は、別の面でCD-ROMを有効に使い、ボクの得意な分野のゲームを作ろうと思っていますので、期待して待っててくださいね。

JUNE 15~18 TOKYO TOY SHOW IN TOKYO INTERNATIONAL FAIR GROUNDS

'89東京おも

PCエンジン SPECIAL REPORT



◀入り口に掲げられた大きなアーチ。このアーチをくぐって、会場のなかに入るのだ。

新ソフト・新ハードが続々登場! 今年も晴海が熱く燃えたぜっ!!

毎年6月に行われる『東京おもちゃショー』。今年も大勢の注目を集めながら、6月15日～18日の4日間にわたって、東京・晴海の国際貿易センターで行われた。

このショーは、全国各地、はたまた海外の玩具メーカー、関連会社約250社近くが出展して、いろいろな人に最新の玩具類を見てもらおうというのが狙いのものなんだ。

もちろん日本電気ホームエレクトロニクス(株)主催のPCエンジンブースも出展。おなじみの各メーカーさんも、みんなこのショーに合わせて新作を発表。また、キミたちも気にしている、新しいコア構想の発表もあるということなので、我々月刊PCエンジン編集部もさっそく特別取材班を送りこんでみたぞ。

今回行かなかったPCエンジンユーザーの人は、この4ページのレポートで、どんなものが出品されていたのかをジックリ楽しんでね。





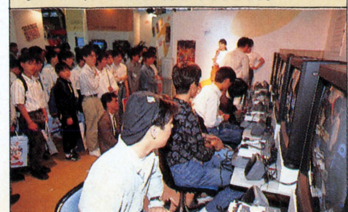
PCエンジンメーカーも勢ぞろい!!



▲ずらりと並んだ各社のモニター。最新ソフトがたっくさん並んでてとても楽しかったぞ!

PCエンジンの各メーカーさんも、それぞれのソフトをひっさげて勢揃い! 中には、編集部の人間も始めて画面を見るようなソフトも。最終日には、自由にプレイできるとあって大盛況だったぞ!

▼最終日には、各社の工夫を凝らしたステージイベントが行われたのだ。



ちゃショー



毎年、ゲーム関係はもちろん、いろいろな新製品が飛び出す『東京おもちゃショー』。今回は、PCエンジン関係を重点的に取材してきたぞ！



▶PCエンジンブースのステージでは、いろいろな発表やイベントが行なわれた。

注目のコア構想は、こんなものが登場！

PCエンジンユーザーなら、やっぱり一番気になるのがその後のコア構想なんじゃないかな？

ということで、今回のショーではこんな構想機器が発表されていたぞ。

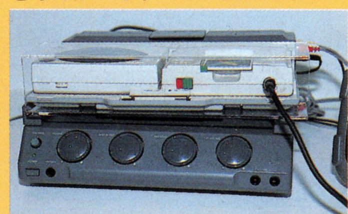
ただし、今回発表されたものはみんな参考出品ということで、実際の発売日や価格なんかはまだ未定なんだって。

せっかくのコア構想なんだから、一刻も早く発売してほしいよね。

CDロムロムアンプ



CD・ROMのサウンド面を、強力にサポートするアンプとスピーカーのセットだ。アンプの部分には、2系統のマイク入力が用意されているから、CD・ROMのカラオケができたときなんかにもけっこう便利だぜ！



▲アンプのフロント部分、一番右に2つついてるジャックがマイク入力。

プリントブースター



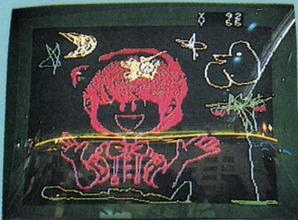
PCエンジンに取り付ける、プロッタタイプのプリンター。イラストブースターで書いた文字やイラストなどを、このプリンターで印刷することが出来るんだ。年賀状やグリーティングカードなんかによさそうだね。



◀別売りのセットを取り付けると、イメージスキャナーにもなる。手書きの絵などを画面に取り込めるのだ。

イラストブースター





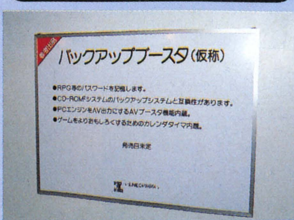
ここに描いた絵を画面上にうつしだすタブレット。ガラス面の下に漫画などを置いて、その上からなぞることもできるから、いろいろ応用範囲が広がるぞ！

通信ブースター



PCエンジンと電話回線をつなぐ通信ブースター。一見するとAVブースターかと思うけど、よく見ると後にモジュラージャックがついているのがわかる。

バックアップブースタ



NEC製のバックアップブースタは、AV機能つき。価格は、『天の声2』より高くなりそうだ。残念ながら、発売日などはまだ決まってないのだ。

最新ソフトも続々と登場したぞ!!

さーて、今後のPCエンジンの新作ソフトなどを紹介してみよう。ソフトのコーナーは、この会場ではじめて日の目を見るような超新作もあったりして、このブースを訪れた人は、みんな食い入るように画面を見つめていたのだ。（中には、すでにプレイできるようになっていたのもあったんだぜ！）

ここでは、そんな中でちょっと気になるソフトをいくつか紹介。画面は会場のモニターを撮影したものなどで、若干見にくいかもしれないけど、なんとか見えるでしょ。

ニュートピア
ハドソン



◀ゼルダにちょっと似たタイプのアクションRPG。4つの町を移動しながら冒険していくのだ。RPGファン期待大だぜ！

PARANOIA
ナグザット



◀ナグザットさんの最新作は、横スクロールタイプのシューティングゲーム。グラフィックが、なかなかきれいで楽しそうだぞ！

PC原人
ハドソン



◀本誌でもお馴染みのPC原人をモチーフにした横スクロールアクション。頭突きが攻撃方法だっていうのがおもしろい！

ナイトライダースペシャル
パックインビデオ



◀ナイトライダーをPC用にパワーアップしたナイトライダースペシャル。カーチェイスアクションなのだ！

ダライアス
NECアベニュー

◀まだ開発途中だけど、ダライアスもちゃんと動いてました！　うーん、早く遊んでみたいなぁあ！

ドラえもん
ハドソン



▲あのドラえもんもPCエンジンになる！　どんなゲームになるか、これからのお楽しみ！

スーパーバレーボール
ビデオシステム



▲ビデオシステムは、次回作・スーパーバレーボールのアーケード版のビデオを流していたぞ！

こんなブースもありました!

PCブースのほか、ゲームファンならその動向が気になる大手メーカーも、自分たちのブースを構えていたんだ。

タイトー



PCエンジンのニンジャウォーリアーズやFCソフト、それに、次回作バリバリ伝説のビデオなどを流していた。バリ伝は、チューンナップがかっこいいぞ！

◀タイトーブースでは、バリ伝のバイクを作って展示していたのだ。

セガ



メガドラを中心としたゲームブースと、おもちゃ関係のブースがあった。メガドラのほうでは、電話を使った『テルテルベースボール』の実演や、サードパーティー各社を含むメガドラ新作ソフトの発表などがあったのだ。

▼セガの新作のコーナー。戦斧をはじめ、いろいろと発表されていたのだ。



▲サードパーティーの新作。フェリオス、ヘビーユニットなどが目を引いてたぞ。

ナムコ



PCオーダイン、ファイナルラップII、それにFCソフト。日曜日には、チャイルズも来たぞ！

コナミ



コナミブースには、FCミニ四駆の宣伝もかねて、ミニ四駆のコースなんかもセットされてたぞ！

一般入場日

日曜日は大盛況!!

各社ステージイベントで盛りあがったんだぜっ!!

大混雑!!



おもちゃショーの一般入場日・18日は、日曜日ということもあって、家族連れで大にぎわい！　PCエンジンのブースでも、ウワサの新作ゲームをぜひ一目見ようと、大勢の人たちが押しかけていたぞ。

また、各ソフトメーカーも、この日に合わせてステージイベントを組んだり、パンフやステッカーを配ったりと、いろいろなサービスをしてたんだ。(中には、ポスターなど山のようにもらってた人もいたよん★)

ここでは、そのステージイベントの一部を紹介！　会場の熱気が伝わるかな？



▲ステージイベントは、朝10時のハドソンからスタート。ここでは、『ガンヘッド』の大会バージョンを使ったゲーム大会が行なわれた。初めてやるゲームで、みんなちょっぴり緊張ぎみみたい！



▶病気をおして人混みの中で取材してたえぐち。すっかりくたびれて、半ば放心状態で一休み。



◀御存知！　NECアベニューの多部田さん。アベニューのステージでは、移植もののラインナップのほか、オリジナル新作DOWNLOADも発表したぞ。



▶ナムコのブースには、FC『チャイルズクエスト』に合わせてチャイルズが登場。歌とコントを披露してたよ！

◀アイレムのステージでは、Mr.HELIに関するクイズ大会が行なわれた。正解者にはテレカとかが賞品でもらえたのだ。



▲ヒューマンのイベントでは、プロレスラーの獣神ライガーが登場！　集まった人の質問にいろいろ答えたり、茶々丸さん（写真右）相手に技の説明をしたりと大サービス。みんなも、大いに盛り上ってたぜっつ.!!

CSGも開催された！

業者向けにソフトメーカー各社が集まったのだ!

こちらは、6月15、16の2日間に渡って東京・浅草で行なわれた『C.S.G.合同新作発表会』の模様。これは、ゲームソフトメーカーが、関係業者のために定期的に行なっている合同新作発表会。今回の発表会では、43社がFC、PCエンジン、メガドラ、ゲームボーイなどの新作を発表していたんだ。この発表会は一般の人は入場できないので、誌上で雰囲気を味わってね。

▶会場は、比較的ゆったりとしたスペースだ。

▼おもちゃショーよりも多くのメーカーが参加している。

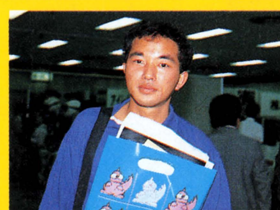








▲CD-ROM・天外魔境など で、ハドソンのブースも大人気。



▲これだけたくさんのゲームがあると、目移りして困ってしまうのだ。

◀こういう会場でよく見かける、カタログを片っ端から集めるヤツ。よく見たら本誌のJACKだった。

1990は幕張メッセで開催!!

来年は晴海じゃないぞ!

1990年6月7日(THU)~10日(SUN)

「来年こそは絶対におもちゃショーに行くぞ！」というキミにお知らせ。今年までは晴海で行なわれていたけど、来年は千葉の『幕張メッセ』で上の日程の通りに行なわれるんだよ。

NEW GAME SPE
最新ゲームスペ

雑誌編集者にはあんまり関係ないが、もうじきとっても楽しい夏休みだねっ！今月は、今年の夏に飛びっきり

SUPER 桃太郎電鉄

ハドソン/8月発売予定/価格未定 

抱腹絶倒のPCボードゲーム！キミも日本一の社長を目ざせ!!

先月号でもちょいと紹介した噂のお笑いボードゲーム、『スーパー桃太郎電鉄』。今月は、キミたちの期待に答えて、さらにくわしく紹介しちゃうぞ！

このゲームは、マルチプレイタイプのボードゲームをPCエンジン化したもの。電鉄会社の社長になった最高4人までのプレイヤーが全国の物件を買いまくり、あらかじめ設定した年数終了後に誰が一番収益を上げられたかを競うゲーム。(もちろん、コンピュータを相手にして一人でも楽しく遊ぶことができるぞ)

さらにPCエンジン版は、天の声2にも対応。これなら最長の99年だって平気で遊べちゃうよね！



ゲームはこうやって進行するんだぜ！

このゲームの基本的な進行は下の写真の通り。ルーレットによって決められた目的地に向かって、サイコロを振りながら全員が進み、一着で目的地についた人には多額の賞金が送られるのだ。そして、賞金や道中稼いだお金をもとに、駅で物件を買って自分の収益を増やすのだ。



一番最初は、全員が東京からスタート。ルーレットによって目的地が決められるのだ。



サイコロを振って目的地に向かう。カードを持っていれば使うこともできるぞ！



途中の駅（マス目）にはいろいろなものが。止まってみなきゃ何が起こるかわからない。

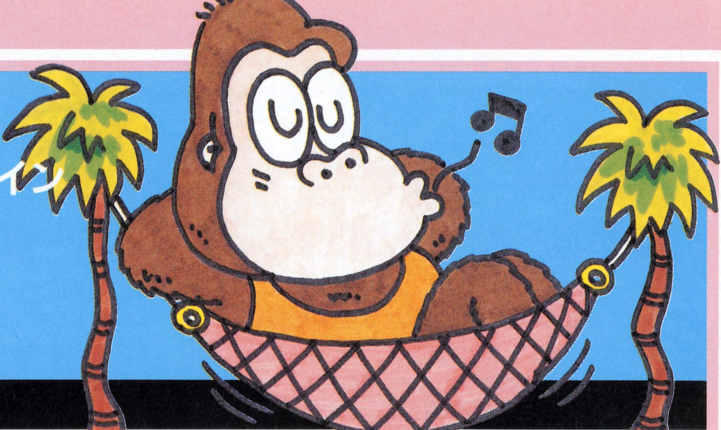


目的地に1着でつくと賞金がもらえる。そしてまた、次の目的地に向かうのだ！

PART 1

CIAL シャル

■SUPER桃太郎電鉄
■ファイナルラップツイン
■ネクロスの要塞
■F-1 DREAM
■パワーリーグⅡ



オススメのゲームを大紹介しちゃうよぉぉ！

マップはこうなっている！

マップの中にある駅はここに紹介してある6種類。青や赤の駅は、この通りにならないこともたまにあるのだ。



黄色い駅

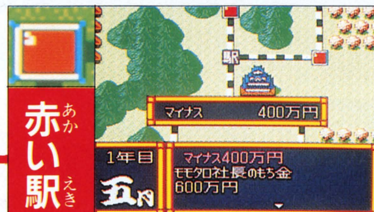
カードがもらえる駅。どんなカードがでてくるかは、ルーレットで決める。



カード売り場

ここは、カードを売ったり買ったりすることができる。ポイントになるぞ。





赤い駅

お金が減ってしまうマイナスの駅だ。冬に止まるとヒサンだぞ！

青い駅

お金が増えるプラスの駅。夏に止まると、増える割合が多いのだ！

小さな駅

ここに止まると、その駅の物件を買ったりすることができる。



大きな駅

目的地になる駅。この駅でも物件を買うことができる。

こんなところがSUPERたる所以！

このスーパー桃鉄の楽しいところをいくつか紹介しよう！

楽しいグラフィック



FC版ではマップ上にグラフィックがほとんどなかったけど、スーパー桃鉄では、その土地の特徴あるグラフィックがいっぱい描かれているのだ。

びんぼうがみがつく



誰かが目的地についたとき、そこから一番遠かった人に貧乏神がつく。貧乏神がつくと、物件を売られたりクレジットを組まれたりと大変なのだ。

豊富なギャグ



ゲームのあちこちに散りばめられたギャグ。1回や2回ぐらいプレイしただけじゃ、とてもその全てをみることはできないくらい豊富なのだ！

バックアップ対応



このゲームは、天の声2などのバックアップシステムに対応。長時間遊ぶときも、電源を入れっぱなしにしなくてもいいんだぜっ！

ウインドがきれい



ウインドの多さはRPG以上！しかも、それが実に気持ちよくパカパカ開くのだ。ゲームの展開もスムーズで、テキパキ遊べるのがうれしい！

カードもある



スーパー桃鉄には新しくカードが登場。このカードを使うことによって、自分に有利に進めたりほかの人を邪魔したりと、いろいろできるのだ。

イベントにはこんなのがあるよん！

何が起こるかワカラナイのがスーパー桃電の楽しさ！

ゲーム中のイベントは、貧乏神も含めて、今までのこの手のゲームにないくらい豊富になっているんだ。もちろん、これらのイベントはランダムに登場するから、何回プレイしても、ハラハラドキドキの連続！

どんなのが出てくるのかを知りたい人のために、下に、登場するイベントのほんの一部を紹介しておいたぞ！



ボジラ出現！



東京湾沖、大島付近から突如ボジラが出現。どこかの都市に上陸し、その都市を壊滅させてしまう！ 買った物件がパーになるのだ！

日本シリーズ



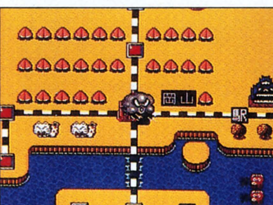
プロ野球団を買っておくと、10月に日本シリーズに行くことがある。スコアボードの数字をボタンで止め、優勝すると臨時収入がもらえるよ。

地方博



2年後にその土地で行われる地方博に出資する。地方博が成功すれば、2年後にお金がもうかるのだが、失敗するときもあるのだ！

台風上陸！



沖縄で発生した台風がどこかの都市に上陸する。上陸された都市の物件は、かなりの被害を受けてしまうのだ。保険があると被害が少ないぞ！

スリのぎんじ！



桃伝でもおなじみの『すりのぎんじ』が登場。何と、持っているお金の半額をとられてしまうのだ！ どこに出るかわからないぞ！

CM撮影



有名タレントを呼んで、会社のCMを作る。うまくCMがヒットすれば臨時収入が入るのだ！ もちろん、ヒットしないこともある。

びんぼうがみはこんなことをする

●友だちを呼んでくる！





ふくのかみ　あまのじゃく

あまのじゃくやふくのかみを呼び、鉄道クイズを出してくるのだ！

●物件を売ったり買ったりする



物件やカードを売り払ったり、あちこちの物件を勝手にクレジットで買ってくる。下手をすると、毎月何億もの返済に追われたりする。

●カードをひろう



カードを拾ってくるのだが、デビルカードなんかを拾われたときにはヒサン。どんなカードを拾うかはランダムなのだ！

青駅赤駅は季節によってお金が変動する!!

社長のみなさん　4月ですよ〜!!

社長のみなさん　5月ですよ〜!!

社長のみなさん　6月ですよ〜!!

社長のみなさん　7月ですよ〜!!

社長のみなさん　8月ですよ〜!!

社長のみなさん　9月ですよ〜!!

社長のみなさん　10月ですよ〜!!

社長のみなさん　11月ですよ〜!!

社長のみなさん　12月ですよ〜!!

社長のみなさん　1月ですよ〜!!

社長のみなさん　2月ですよ〜!!

決算

ゲーム中の1年は、4月から始まって3月が決算。青い駅や赤い駅に止まったとき、夏はもうかりやすく冬は損しやすいようになっているんだ。損しないようにするためには、冬場はなるべく赤い駅に止まらないようにした方がいいぞ！

また、決算では、自分の持っている物件の売り上げに合わせたお金がもらえるので、2月までを赤字にならないように乗り切りながら進んで行こう！

スーパー桃鉄はカードが楽しい!!

カードを使えばいろんなことができるよ！

スーパー桃鉄の特徴は何といってもこのカード！　自分が得するカードもいろいろあるけど、やっぱりおもしろいのは人を邪魔するカードを使ったときだね。うまく相手を陥れたときは、ほんと気分爽快だぜ！

ただし、人をおとしいれるカードの中には、誰のところにその効果が行くのかわからないのもある。つまり、へたをすると自分に災難がふりかかる場合もあるってワケだ。使うときは、よーく考えて使おうね！

▶貧乏神が勝手に拾ってくるカード。中には役立つカードをもってくることもある。

カードの売り買いがポイントになる!?

●移動できるカードがお得!

ちょっと遠回りしてカード売場により、新幹線カードなどの早く進めるカードを買うのもいい。こういう移動カードをたくさん持っていれば遠いとこにもすぐに行けるぞ！

●どんなカードかは、キミの運次第!!

カードの中には、いいものもあれば不幸なものもある。うまく使ってゲームを進めようぜ！

ラッキーなカード

リニアカード　サイコロが5つになって、その合計数だけ進める。この手のはほかに4種類ある。

クリスマスカード　12月に使うと、サンタクロースが物件をプレゼントしてくれるんだ。

ふくびきカード　これを使うとザックザクお金がもうかる。後半になればなるほどもうかるぞ！

エンジェルカード　何カ月かの間、毎月お金がもらえるとってもラッキーなカードだ。

アンラッキーなカード

デビルカード　エンジェルカードの対極にあるカード。しばらくの間、毎月お金がこぼれて行く。

リトルデビルカード　デビルカードの効果を小さくしたカードだ。やはり何カ月かの間効果が続く。

人をジャマするのに役立つカード

うんちカード　線路上に巨大なうんちを置き、とおせんぼする。バキュームカードで取り除ける。

ぎゅうほカード　これを使うと、自分を含めた誰かがしばらく1ますずつしか動けなくなるのだ。

サミットカード　ほかのプレーヤーを自分のところに呼びよせてしまう。自分が離れたとき便利！

マルサカード　誰かのところにマルサの女が出動して、ガッポリ税金を取られるのだ！

おならカード　近くにいるほかのプレイヤーをおならの勢いで吹き飛ばすカードだ。

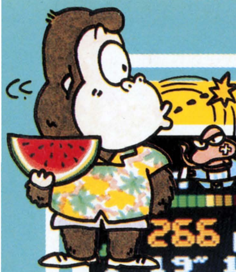
ぱろぷんてカード　これは使ったときの効果がわからない。何が起きるかは使ってからのお楽しみ。

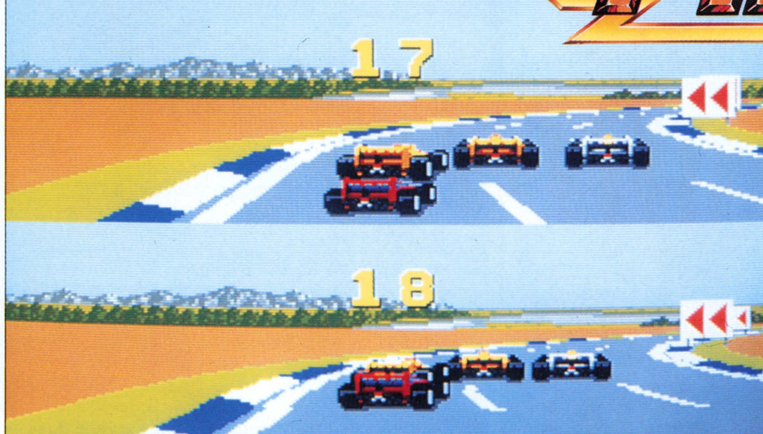
今ならまだまにあう！　桃太郎暑中見舞ゲーム

先月でも紹介した桃太郎暑中見舞いキャンペーン。まだ締めきりに間に合うので、桃太郎チームの暑中見舞いが欲しい人は、葉書にチームへの励ましのおたよりを書いて右の住所に送ろう！

〒100-31　東京都千代田区
東京国際郵便局私書箱51215
桃太郎電鉄・月刊PCエンジン係

しめ切り　平成元年7月10日





FINAL LAP TWIN

ナムコ／7月7日発売／6200円

レースものファンが待ちに待ったゲーム『ファイナルラップツイン』が、発売に向けて爆走中！ もともと体感マシンゲームとして登場したゲームだけど、PCソフトになっても、スピードやスリル感は変わらないぜ！

上下2分割システムで2人同時プレイができるぞ。観戦している人も思わず熱くなるはずだ。ナムコさんお得意の"クエストモード"もお楽しみに！

壮絶なバトルの連続!スピード狂は見のがすなっ!

このゲームは3種類のモードからゲームが選べるんだ。まず、1プレイヤーモード。グランプリレースを一人でプレイすると、相手はすべてコンピュータ。このモードでは入賞しないとその時点でゲームオーバーだ。

2プレイヤーモードでは、どちらか片方、あるいは両方が入賞しなくても、全レースに出場することができるぞ。3つめのクエストモードについては後で説明するからね。

レースに勝つためには、最適なマシンを選ぶことも必要だ。ギアチェンジがうまく使えれば、マニュアル車の方がパワフルに走れるぞ！

それぞれ4台からマシン選択

F3000



●フルオートマチック車「ATM8-3000」、「ATM10-3000」と、マニュアル3段リターン車「MNL8-3000」、「MNL10-3000」の計4台の中からマシンを選んで出走しよう。

F1



●フルオートマチック車「ATM10-1」、「ATM12-1」と、マニュアル3段リターン車「MNL10-1」、「MNL-12-1」の計4台。パワーでは劣っても、オートマの方がコントロールしやすい。

F3000は全8コース、F1は全16コースで対戦



F3000グランプリレース、F1グランプリレースの全ヒートは右のようになっている。各ヒートには予選がなく、いきなり本選からスタート！ プレイヤーは、スタート時に最後尾の26番目のグリッドから発進するのだ。コースを3周すればゴールというしくみ。

各コースのレイアウト、規定ラップタイムなどを確認して、グランプリレースに出場しよう！

F3000グランプリ

フランスコースから始まり、モナコ、スペイン1と続き、全8ヒートで競うF3000グランプリレース。F1にチャレンジする前に、このF3000で走り方のコツをつかんでおくといいかも。

コース	距離	表示
フランス	3.48km	F3000 HEAT 1 FRANCE COURSE RECORD 0'43"63
モナコ	3.60km	F3000 HEAT 2 MONACO COURSE RECORD 0'44"23
スペイン1	3.36km	F3000 HEAT 3 SPAIN 1 COURSE RECORD 0'43"01
オーストラリア	3.84km	F3000 HEAT 4 AUSTRALIA COURSE RECORD 0'45"79
ジャパン6	4.44km	F3000 HEAT 5 JAPAN 6 COURSE RECORD 0'52"52
メキシコ	3.12km	F3000 HEAT 6 MEXICO COURSE RECORD 0'40"45
ジャパン7	5.40km	F3000 HEAT 7 JAPAN 7 COURSE RECORD 1'00"14
カナダ	3.00km	F3000 HEAT 8 CANADA COURSE RECORD 0'39"78

レース前に各コースをチェック!



1プレイヤーモードにある“テスト走行”を選ぶと、F3000、F1に登場する全20コースを走ることができるぞ。

このテスト走行では、他のマシンは一切走らないから、コースを自由に走れるってわけ。1周走りきるとラップタイムが表示されて、次のコースが選べるんだ。各コースの特徴をつかんでおくと、レースのときにあわてなくてすむね。



◀全20コースから選んで試走しよう。

◀ラップタイムはどれだけかかったかな。

2人で競えるマッチレースモード!



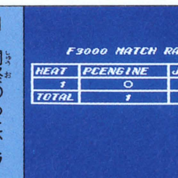
2人だけでレースを競えるのが、2プレイヤーモードにある、マッチレースだ。

1、3、5、7レースマッチの4種類ある。そのレース回数中で過半数勝ったプレイヤーが優勝となる。2台以外にもコンピュータマシンが24台出走するけど、順位には関係なく、とにかく2台のうち速く走った方が勝ちだぞ！

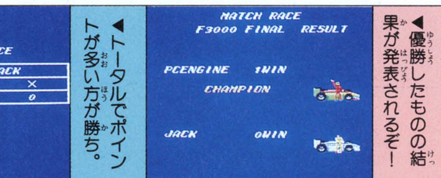




◀3周終わると、ラップタイムが出る。



◀トータルでポイントが多い方が勝ち。



◀優勝したものの結果が発表されるぞ！

ブロッキングで他のマシンを追いこせ!!

デッドヒートのときは、相手の走行を見ながらブロッキングすることもできる。わざと前にまわりこんで、走行妨害だ！



◀チャンスだ！ ここで順位を逆転させるぞ！

▶相手の車の前にまわりこんでしまおう。



▶ブロッキング成功！うまくいけば、相手の車をクラッシュに追いこめるぞ！

コーナリング看板に注意して走ろう!!

看板に当たると、それだけでクラッシュしてしまうぞ。クラッシュやコースアウトすると、タイムロスになる。



クラッシュ!

▲カーブでスピードを出しすぎると、コースアウト。

F1グランプリ

最初はジャパン1、その後、ブラジル、カナダと続いて最終のジャパン5まで全16ヒート。本当のエンディングを見るためには、このF1グランプリレースで総合優勝しなければならないんだ。

ジャパン1 (4.08km) F-1 HEAT 1 JAPAN 1 COURSE RECORD 0'47"84	モナコ (3.60km) F-1 HEAT 5 MONACO COURSE RECORD 0'40"82	ジャパン2 (4.20km) F-1 HEAT 9 JAPAN 2 COURSE RECORD 0'48"57	メキシコ (3.12km) F-1 HEAT13 MEXICO COURSE RECORD 0'37"49
ブラジル (4.92km) F-1 HEAT 2 BRAZIL COURSE RECORD 0'58"85	ハンガリー (3.72km) F-1 HEAT 6 HUNGARY COURSE RECORD 0'44"72	ジャパン3 (4.20km) F-1 HEAT10 JAPAN 3 COURSE RECORD 0'49"20	ポルトガル (4.92km) F-1 HEAT14 PORTUGAL COURSE RECORD 0'57"21
カナダ (3.00km) F-1 HEAT 3 CANADA COURSE RECORD 0'36"05	Wジャーマニー (3.96km) F-1 HEAT 7 W-GERMANY COURSE RECORD 0'46"40	アメリカ (4.32km) F-1 HEAT11 AMERICA COURSE RECORD 0'50"07	ジャパン4 (4.80km) F-1 HEAT15 JAPAN 4 COURSE RECORD 0'48"49
フランス (3.48km) F-1 HEAT 4 FRANCE COURSE RECORD 0'39"35	ベルギー (3.96km) F-1 HEAT 8 BELGIUM COURSE RECORD 0'46"30	スペイン (4.56km) F-1 HEAT12 SPAIN 2 COURSE RECORD 0'54"32	ジャパン5 (4.92km) F-1 HEAT16 JAPAN 5 COURSE RECORD 0'58"05

F3000GP誌上バトル!!

グランプリレースのスリルを少しでも早く味わってもらうために、F3000で誌上プレイしてみたぞ！ 少しでもレース展開を感じとってくれ！



▲26番グリッドから発進！ いよいよバトルレースが始まるぜ！



▼このカーブでは、オーバースピードに気をつけなくっちゃ！

▲直線コースを一気に走りぬけ、18位に！ このまま追いぬけるか！

▲クラッシュもなく、カーブをクリアだ！



▶入賞圏内めざして突っ走るぞ！

◀ついに最終ラップ！ 何とか2位までこぎつけた。

▲順位がコロコロ入れ変わる、デッドヒートの連続！ 負けられないぜ。



◀相手のコンピュータもかなりガンバッているな！ この直線コースで追いぬくことができれば、1位になれる。ちょっとしたミスも許されない緊迫した一瞬！



レース終了、しかも堂々の1位だ。ドライバーズポイントを9ポイント獲得！ 次のヒートへ出場も決まって、一安心。

ギアチェンジのテクニックをつかんでおこう！

マニュアル車の場合、ちょうどいい回転数のときにギアチェンジをすると、効率よくパワーを引き出せるぞ！

ローギア

◀停止状態から発進するときもタコメータの表示がレッドゾーンに入ったらギアチェンジ。

セカンドギア

◀回転数が低いときシフトアップすると、加速力が出ないから注意しよう。

トップギア

◀常にタコメータの表示を見ながらシフトアップだ！ うまくいけば最高速で走れるぜ！

スタート直後や順位が入れ変わったとき、リアルタイムな現在の順位が黄色の文字で表示される。そして、入賞圏（6位以内）に入ると、文字が赤色で表示されるようになるのだ。このシステムがゲームのスリルをグーンと盛り上げるぞ！

ドライバーズポイントで優勝が決まる!!

F3000
HEAT 1 RESULT

RANK	DRIVER	POINT
1	PCENGINE	9
2	HOHINO	6
3	KURIMITU	4
4	HAGEMI	3
5	SIMIZE	2
6	MATUTA	1

TRY NEXT HEAT

RACE REPORT

RANK	DRIVER	POINT
1	PCENGINE	9
2	HOHINO	6
3	KURIMITU	4
4	HAGEMI	3
5	SIMIZE	2
6	MATUTA	1

◀各ヒート終了後に結果を発表。

▲入賞するとポイントが与えられる。

各ヒート終了後に、6位までの入賞者に対してドライバーズポイントが与えられる。1位（9）、2位（6）、3位（4）、4位（3）、5位（2）、6位（1）の配分だ。全ヒートを終了したとき、このドライバーズポイントの合計得点で総合優勝が決まる。ちなみに、1周あたりの規定ラップタイム内にコースを1周できないと、リタイアになり、レースを放棄したものと見なされてしまうのだ。

F3000
HEAT 7 RESULT

RANK	DRIVER	POINT
1	WAGA	9
2	SUKIYA	6
3	SAKYOU	4
4	MARUMOTO	3
5	SIMIZE	2
6	MATUTA	1
8	PCENGINE	0

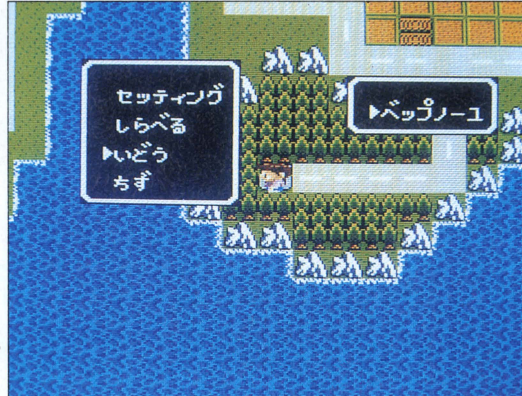
▲1プレイヤーモードのときは、入賞しないとゲームオーバーだ。

クエストモード

涙なしでは遊べない!?父と息子の物語

オマケとはいっても、なかなか楽しませてくれちゃう"クエストモード"。レースには違いないけど、こちらはミニ四駆ならぬチビ４駆で世界チャンピオンをめざすRPGだ。

まるで日本地図のようなジマンゲ国を舞台に、主人公は全国のチビ四駆戦士たちと戦ってゆく。さてどんな試練が待ち受けているのだろうか！



幼いころから厳しい"とうちゃん"に、スパルタ式にチビ４駆のテクニックを叩きこまれてきた主人公。『チビ４駆の星』をつかむため旅立ったのだ。

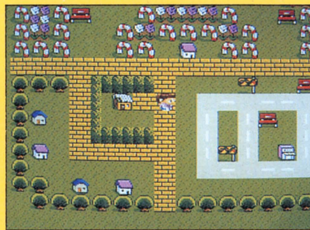
STORY

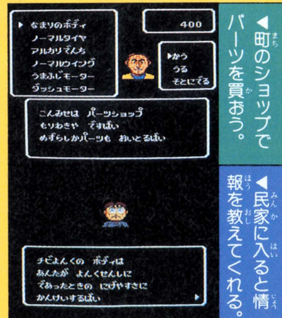
◀その昔、チビ四駆の世界で名を広めた"とうちゃん"。息子に夢を託している。

ベップノーユの町からスタート!!

主人公は「ベップノーユ」の町生まれの青春小僧。この町から物語は始まるのだ。

まず、とうちゃんからもらったお金でパーツを買おう。

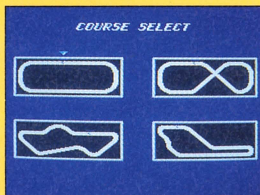




◀町のショップでパーツを買おう。

◀民家に入ると情報を教えてくれる。

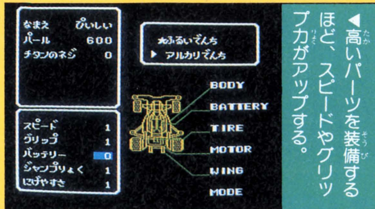
チビ四駆で登場するコースを４つだけ紹介。コース屋に行くとテスト走行させてもらえるぞ。



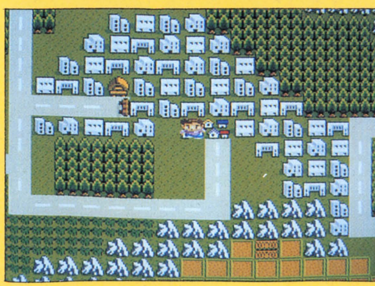
パーツをセッティングして出発！

パーツを買ったら、サブ画面でしっかりセッティングしておこう。戦闘モードを"操作モード"から"観戦モード"に切り換えるのも、サブ画面でできるんだ。

準備が整ったら、チビ４駆戦士たちが待つ場所へ出かけよう。最初のうちは、対戦の申し込みをことわることができないぞ。

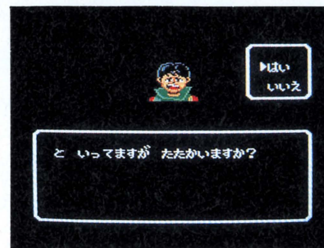


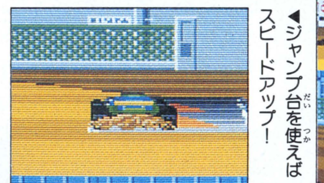
◀高いパーツを装備するほど、スピードやグリップ力がアップする。



■チビ４駆戦士との熱い戦いが始まるぜ！

マップ上を歩いていると、いきなり戦士が登場。コースを１周して勝負をすることになる。勝てばおこづかいが手に入るけど、負けると自宅にもどされてしまうんだ。





◀ジャンプ台を使えばスピードアップ！

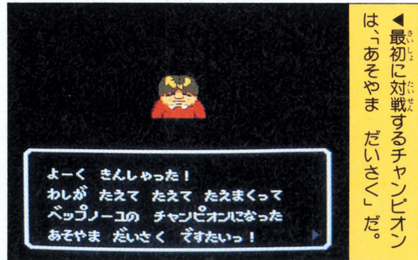


◀ノーマルなマシンでは、なかなか勝てない。強力なパーツがほしいね。

■各地のチャンピオンを倒して突き進め！

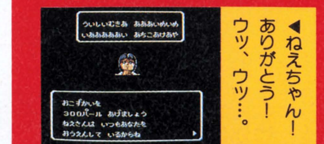
ジマンゲ国の各地には、その地方のチビ４駆チャンピオンがいる。チャンピオンと対戦するときは３周で勝負だ。倒すと重要なアイテムをもらえるぞ。

右下のように、ジマンゲ国はかなり広い。主人公がチビ４駆世界チャンピオンになれる日はいつだ!?



◀最初に対戦するチャンピオンは、「あそやま　だいさく」だ。

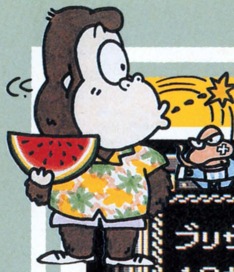
もし勝負に負けても、おねえさんがおこづかいをくれる！



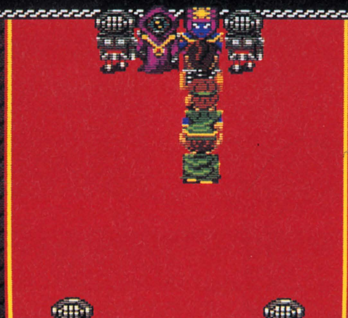
◀ねえちゃん！ありがとう！ウッ、ウッ…。

負けて自宅に帰ると、泣きながら雀の涙ほどのおこづかいをくれるおねえさん。よかったね。





ブリザラード「ただし、このきゅうでんのカネが
10かい、なりおわるまでにだ。
にあわなければ、なかまのいのちはない。





ネクロスの復活を阻め

アスク講談社／発売日未定／価格未定

待ちに待ってた新作RPG 夏発売をめざして開発進行中!!

"新作RPGがやりたい" と禁断症状におちいっているエンジンユーザーの方々。"ネクロス"の完成がいよいよ近づいてきたぞ。とりあえずこの情報で発作をおさえてくれ。



善と悪の戦い！8勇者VS7人の弟子



ゲームストーリーをもう一度紹介するぞ。

かつて、タンキリエ王国を支配しようとしたネクロスは、8勇者の活躍によって倒れた。だが、闇の軍団はネクロスの7人の弟子によってひきつがれていたのだ。弟子たちはネクロスの、そして大邪神ネクラーガの復活を狙っている。これを阻止するべく、再び8勇者の冒険が始まるのだ!!



▲7人の弟子に出会うには、多くの謎を解き明かさなければならないぞ。



▲次々と襲いくる敵キャラたち。装備をかためて立ち向かおう。



▲敵を倒すと経験値がアップしステータスが上がる。RPGの常識だね。

データセーブはパスワード形式

要所となる町や村には、パスワードを教えてくれるキャラがいる。電源を切る前には、必ずメモを取ろう。

また、近日発売予定の"天の声2"には、どうやら対応しないらしい。ちょっと残念。

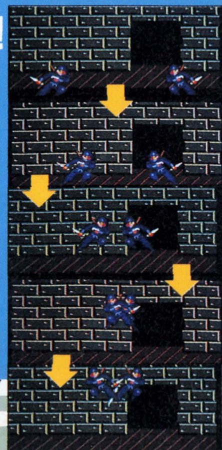


◀ゲーム中ではパスワードのことを"再会の詩"という。

ボクらが"ネクロス"に期待する3つの理由

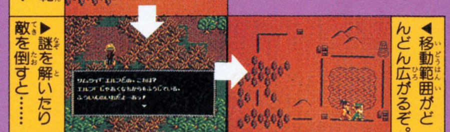
1. 映画的戦闘場面が新しい!!

"ネクロス"一番の売りは戦闘シーン。敵、味方を問わず、ガンガンアニメーションして迫力のバトルを展開してくれる。動きはスピーディだし、魔法は派手。戦いが楽しくてしょうがなくなるぜ。



2. ツインマップ方式でムダな時間をカット!!

"マリオ3"などアクションではお馴染みのツインマップ方式を導入。もう魔法に頼らなくても、簡単に長距離移動できるぞ。ムダな戦闘もさけられるので、ゲーム時間の大幅な短縮になる。便利だね。



▲最初は移動範囲がせまいが…

▶謎を解いたり敵を倒すと……

◀移動範囲がどんどん広がるぞ。

3. シナリオが6つもあって長～く楽しめてしまう!!

シナリオはマルチキャンペーン方式。ひとつのストーリーが、6つの章に区切られているのだ。ひとつの章でも充分楽しめる内容の濃さだぞ。



▲▶それぞれの章によって、主人公となる勇者が変わるぞ。

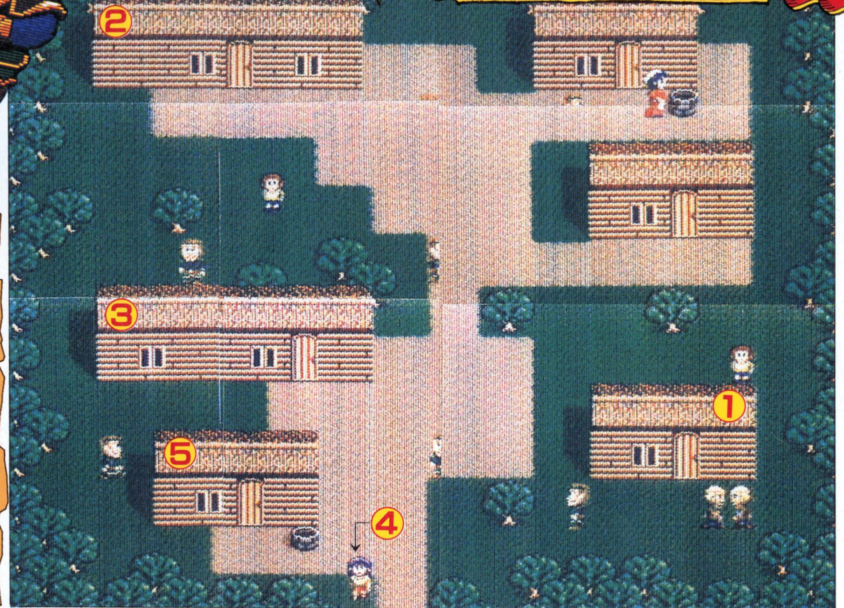
第1章 村人を襲う怪！"謎"を解け!!

主人公はマーシナリーだ

最初のストーリー。主人公はマーシナリー。自由を愛する傭兵だ。弓を持たせれば天下一品の腕前を誇っている。ただ、美人には弱いというお調子者。一人だけでは、ちょっと心配だなぁ。







1 村の酒場からスタート

ゲームは、リアオウの村の酒場からスタート。

村人に話しかけると、みんな気が立っている様子。どうやら村は、恐しい事件に巻き込まれているようだ。



▶吟遊詩人はヒントをくれる。



▲マーシナリーは、お金も持たずに酒場に行ったらしい。気の荒い店のおやじにどなられてしまったぞ。

2 村長さんの家で…

酒代をたてかえてくれたのは、リアオウの村長。実はこの村長、8勇者のひとりマーシナリーに願い事があったのだ。リアオウでは、村人たちが次々に謎の失踪をとげているという。原因解明と事件の解決を依頼されてしまったぜ。

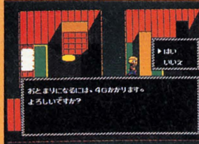




▶酒代を払ってもらった上に、軍資金までいただいた。こりゃ断れないぜ。マーシナリーは、気軽に引き受けたが、事件は意外に奥が深いようだぞ。

3 傷ついたら宿屋へ

ここは宿屋。深い傷も一泊で全快するぞ。また宿屋は他の宿泊客から大事な情報をもらえる場所。期待して入ってみよう。



4 ちょっと気になる女の子

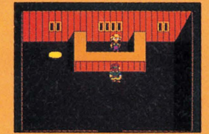
村入口に立っている女の子。この子の家族も行方不明になったらしい。思いつめた顔をしているのが気になるが……。

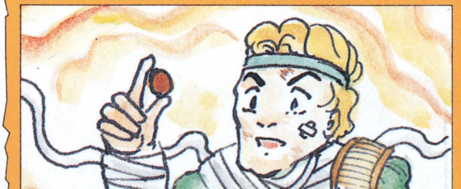


5 SHOPでお買い物だ

村長からもらったお金で旅支度をしよう。村のお店では、各種の武器をはじめ、チョコレートなどの体力回復アイテムも売っている。

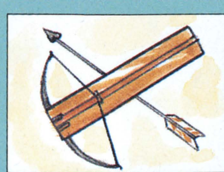
また、戦闘などで役立つ特殊アイテムもあるので、必ずチェックしとくこと。





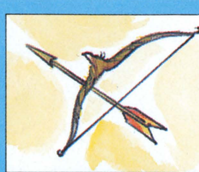
マーシナリーの使う武器

幸運の弓矢



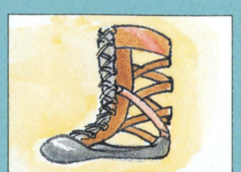
弓の名手マーシナリーの持つ最初の武器。破壊力には欠けるが、命中率はバツグンだ。

隼の弓矢



より強力な弓矢。敵に与えられるダメージが倍増するぞ。強敵と戦う時の必需品だ。

快足ブーツ



装備するとすばやさがアップする。先制攻撃や敵の攻撃をかわしやすくなるぞ。

風のナイフ



細身だが、切れ味の鋭いナイフ。軽いので力のないキャラでも使いこなせる。

幸運の金貨



幸運の女神を刻んだ金貨。敵からのダメージをうけにくくなるなど防具効果がある。

風のブーツ



まるで風のように身が軽くなる。快足ブーツ以上のすばやさで敵に攻撃できる。

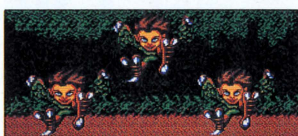
フィポナの森

モンスターとトリックが支配する魔の森



装備を整えたら冒険開始!! 最初に向かうのは"フィポナの森"だ。ここは恐しいモンスターたちと、幾重にも張りめぐらされたトリック、トラップが支配する魔の森だ。当然、一度来たくらいじゃ隠された謎をすべて解くことなどできないからね。

とりあえず、移動できる範囲はすべて歩いてみること。そして、少しでも怪しい場所を見つけたら"しらべる"だ。これをしっかりやっとかないと、後でヒントをもらった時に"?"てことになっちゃうぞ。調べて何かメッセージがあったら必ずメモっとこう。



◀モンスターが現れた!! こいつらと戦いつつ、一歩一歩真相に近づくのだっ!



▲森の中にはヒントをくれるキャラもいる。ここを突破するには、カギが必要らしいぞ。



◀宝箱だっ! こういうオイシイものは簡単には見つけられない場所にある。くまなく歩こう。

◀森の奥で城らしきものを発見した。だけど川がジャマで渡れない。う〜む、出直した方がよさそうだ。

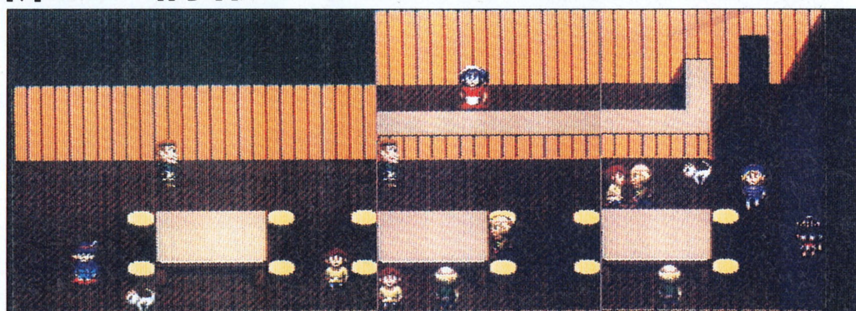
白馬亭

新しい情報が手に入れられそうだ!!

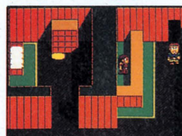


フィポナの森をチェックしたら、東へ向かおう。ここには"白馬亭"がある。1階が酒場、2階が宿屋になっていて、中にはいろんな人々が集まっている。森の情報、敵の情報、また他の勇者たちの情報などが聞けるぞ。もちろん第一章で活躍する勇者はマーシナリーだけじゃない。ここできちんと話を聞かないと、パーティーを組んでくれる仲間は一生見つからないからね。

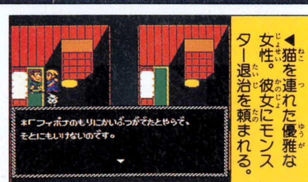
また、重要そうなキャラは、他の場所でイベントをクリアしてくると、最初と違ったヒントをくれる。一度話しを聞いたからといって安心しちゃダメだよ。



2Fは宿屋、おやっ、人が…?



2階は宿屋。ここの一番奥の部屋にいる女性は、第一章序盤のカギをにぎっているぞ。ちゃんと話しを聞いてね。



◀猫を連れた優雅な女性。彼女にモンスター退治を頼まれる。

モンスター名鑑

モンスター	武器・特徴など
オーク	豚の化物。突進してくるだけのザコ。でも、油断していると、突然分離攻撃などをかけてくる。
ビートム	カブトムシの化物。堅い甲羅でおおわれていて、通常の攻撃をはね返してしまう。
ドグー	東洋出身の化物。神秘的な魔法を数多く操る。体も堅く、かなり手強い敵だ。
ドラゴン	主にダンジョン内で出現する。炎を吐かれるとパーティー全員がダメージを受ける。
ハーピー	人面鳥だ。突然空中に現われ、急降下で襲ってくる。毒を持っているので注意が必要だ。
カーリー	古代インド神話に出てくる破壊神。4本の手に刀を持って攻撃してくる。連続攻撃もある?

第2章以降はこんな展開になる

第2章 ナイトVSサムライ!?

8勇者のひとりであるはずのサムライが、ネクロスの残党とともに村人を襲っているという。

この信じられない知らせを受けたナイトは、複雑な気持ちを胸に秘め、サムライ討伐に出発する。はたして本当にサムライは、悪に寝返ってしまったのか!?



▲ドワーフ、エルフもナイトに協力するぞ。

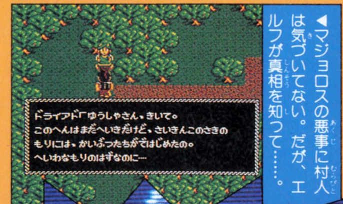
VS

▲ナイト対サムライ。華麗な剣の戦いだ。

第3章 マジョロス出現!!

ネクロス軍の本格的な攻撃が始まった。8勇者に集合命令がかかったが、ただ一人バーサーカーだけが行方不明になっていた。

捜索に向かうエルフ。だが、バーサーカーを見つける前に、弟子の一人マジョロスが出現した!!



▲マジョロスの悪事に村人は気づいていない。だが、エルフが真相を知って……。



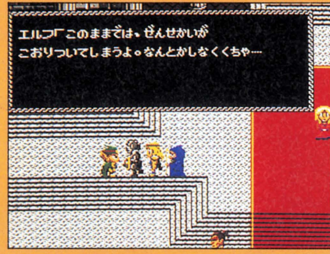
▲ついにマジョロスの城へ侵入。バーサーカーぬきで勝てるのだろうか？

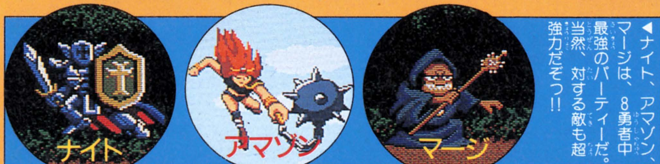


第4章 全章中最大のスケールだ

ついに8勇者が集結した！ だが、ブリザラード王国を押さえたネクロス軍は、大陸中の気象を自由に操り始めた。

気温はどんどん下がり続け、このままでは世界が凍結してしまう。ナイトたちはブリザラードを目ざすが、途中強敵が待ちうけていた。





▲ナイト、アマゾン、マージは、8勇者中最強のパーティーだ。当然、対する敵も超強力だぞっ!!

第5章 舞台はブリザラードへ!!

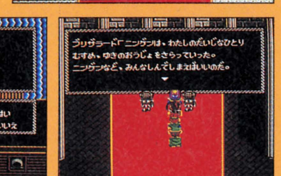
ブリザラードの女王は、弟子の一人メカロスMKⅡにだまされ、人間不信におちいっていた。一人娘が人間にさらわれたと思い込んでいるのだ。サムライ、マーシナリー、エルフの3人は、誤解をとくために危険な旅に出る。





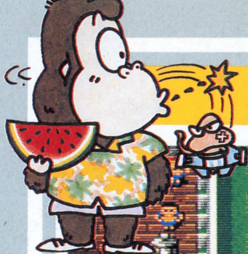
▲あらゆる国々が、モンスターによって侵略されているらしい。

▲この章では船も登場。海上を旅しよう。



▲ブリザラードの鐘が10回鳴るまでに、一人娘を探し出すのだ。

名前		武器・特徴など	
ドラゴニット		まだ成長しきっていないドラゴン。だが、攻撃力はかなりのもの。ナメてかかっちゃダメ。	
コボルド		獣人。古代アトランチス人の子孫というウワサだが、真相は不明。恐しく動きが速い。	
ミノタウル		半獣半人。2匹同時に切りかかってくることがある。これを受けるとダメージ大だ。	
グリフォン		鳥と獣が組み合わさった合体生物。炎を吐き、ダメージを与えた後、体当たり攻撃をかける。	
ワイバーン		巨大な翼をもつドラゴン。攻撃力はドラゴン以上だ。フィールド上にもガンガン出現する。	
スピリット		ハーピーが死んで、亡霊化した化物。冷気をまき散らし、敵を凍死させる。	







NECアベニュー/8月下旬発売/5400円

ゲーセン版とは一味違ったアレンジだ!!

中島悟、鈴木亜久里。日本人ドライバーの躍進で、今日本は空前のモータースポーツブーム。つーわけで、PCエンジン界にも、続々とレースゲームが登場してきた。この"F-1ドリーム"、忠実な移植にこだわるアベニューさんにしては、結構アレンジされてて楽しめそうだぞ!

ゲームの進め方 街道レーサーから頂点F-1ワールドへ!!

峠の走り屋が腕を磨いてレーサーに!夢のF-1チャンプをめざす。男のゲームはこうでなくっちゃ

街道レース

新たに加えられたオリジナルモード。20人以上登場するライバルたちと、全15戦の賭けレースをするのだ。3戦終わるごとにF3000へのエントリー選択ができるぞ。



◀愛車ポルシェを駆って公道レース。勝って持ち金を増やし、自車をチューンナップしよう。

F3000

F3000は全8戦を8チームで争う。エントリー時の持ち金が多いほど、より有力なチームに入れるぞ。全戦終了した時点で、3位以内の成績を上げればF-1に昇格だ!



◀最初は弱小チームに入っても、成績次第では有力チームにスカウトされるぞ。

F-1

いよいよ夢のF-1サーカス。マシンのパワーもケタ違いだ。ここで全12戦を走りぬき、ランキング1位になることが最終目標。キミは頂点に立てるか?



◀フルチューンされたF−1マシンはまさに怪物!! ハンパなテクじゃ通用しないぜ!

マシンの操作法



方向キー

ハンドル操作。曲りたい方向にキーをいれる(画面上方向に曲る時はキーも上)

I+IIボタン

ターボ車に乗っている時のみ使用。ハイギアで最高速に達した後に使えば、さらに加速する。

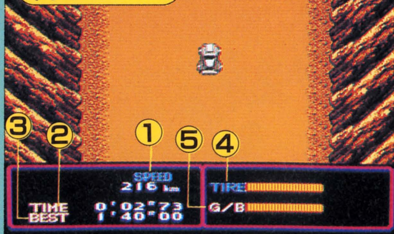
IIボタン

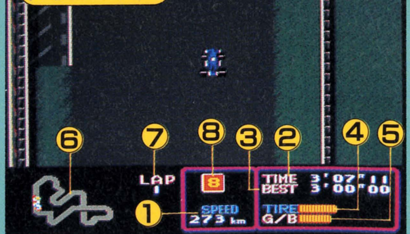
ローギア。自車をスタートさせる時に使用する。最高速は低い。

Iボタン

ハイギア。ローギアで最高速に達した後に押せば、自車が加速する。

ステータスの表示に注目しよう





①スピード・自車の現在の速度を表示。
②タイム・現在のラップタイムを表示。
③ベスト・現在走っているコースの最高記録。
④タイヤ・現在のタイヤの消耗度を示す。
⑤ガス・燃料の残り量を表示。
⑥コース・コースマップ。自車、他車の位置もわかる。
⑦ラップ・自車の残り周回数を表示。
⑧順位・現在の自分の順位を表示。

まずは街道レーサーからスタートだ!!

賞金を稼いでメカニックをやとおう!



▲対戦相手と賭け金を決める。勝つ自信があれば、ガーンといこうぜ。



▲街道レーサーたちが見守る中、レース開始。白のポルシェが自車だ。

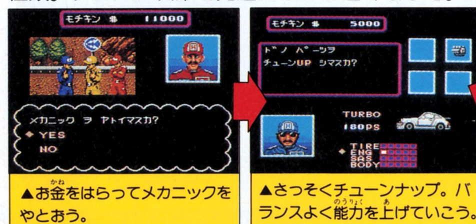


▲苦しい展開だったがなんとか勝った。最初に決めた賭け金はキミのものだ。

街道レース中にやっておくべきことが2つある。ひとつはもちろんマシンの操作法に慣れること。もうひとつは、できるだけ賞金を稼いでおくことだ。所持金が多ければ、F3000で有力チームと契約できる。その上、優秀なメカニックをやとうことができるのだ。メカニックがいないと以後の戦いが苦しくなるぜ。

チューンナップすれば

メカニックにチューンナップさせる要素はタイヤ、エンジン、ボディ、サスペンションの4種類。チューン次第で見違えるほど速くなるぞ。



▲お金をはらってメカニックをやとおう。



▲さっそくチューンナップ。バランスよく能力を上げていこう。



▲エンジンとタイヤをチューンして再レース。今度は楽勝だぜっ!!

街道のライバルたち



マシン、テクニックともレベルは低い。コーナリングの時、大きく曲がる特性があるので、ぶつからないように。
賭け金・$1000～4000



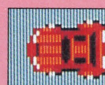
こいつも街道レーサーとしてはザコ。ただ、コーナリングが多少鋭いことと、進路妨害が多いことに注意が必要だ。
賭け金・$1000～4000



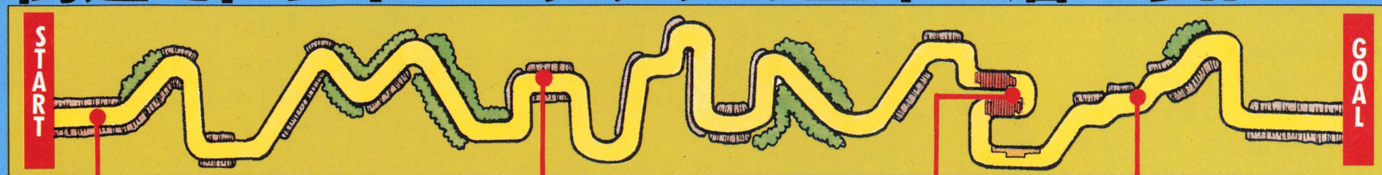
前の二人よりマシン、テクとも1ランク上。ストレートが速く、走行も安定している。エンジンだけでもチューンして戦いたい。
賭け金・$1000～4000



マシンの性能はかなりのもの。こちらがノーマルだと直線でぶっちぎられてしまう。コーナリングが甘いので、ここが狙い目。
賭け金・$1000～4000



女と思ってなめたら大変。今回紹介した中では、最速のレーサーなのだ。エンジンを中心に強力にチューンナップして挑みたい。
賭け金・$1000～28000

街道でドライビングテクの基本を磨こう!!



ポイントⒶストレート



▲ギアチェンジ(特にターボ使用時)のすばやさがすべてだ。

ポイントⒷヘアピンカーブ



▲180度近い強烈なコーナー。フルブレーキでクリアし、たちあがりでソク加速だ!!

ポイントⒸオイルもれ注意



▲黒い水たまりのように見えるのはオイル。上にのると、たちまち大スピンだ。

ポイントⒹタイトコーナー



▲細かい連続コーナー。スピードを落とさずに、キー操作だけで切り抜けたい。

念願のレース場へ

F3000への挑戦!!

いよいよ本格的レースだ

街道レースで自信をつけたら、F3000のレース場にのりこもう。ただし、本格的レースの厳しさは街道の比じゃないので覚悟しておくこと。自車の性能は、ほとんどの他車より劣っている上、並走車が多いためノーミスでコーナーをクリアするのは至難の技だ。しかもタイヤ、燃料の消耗が異常に早いのだ。苦戦にめげず、少しづつ順位を上げていこう。





初戦に勝つのがすっげー大事なんだぜっ!!

このゲーム、勝ち上がっていくコツがある。なにがなんでも第1戦で好成績を上げることだ。これ、一度勝つと後々まで有利になるゲームシステムのせいなんだ。詳しく図解してみようか。



◀まずはコースを頭にいれる。天候を見てタイヤを選んだら、いよいよレーススタートだ。

スタート

勝った



▲成績が上がると有力チームから誘いがかかり、援助金が増える。これで腕のいいメカがやとえる。



▲チューンナップのレベルがどんどん上がり、ライバルよりも条件のいい車で戦える。



▲当然、レース展開はどんどん楽になっていく。一度勝ち始めれば連戦連勝。もうF3000に敵なしだ。

チャンピオン

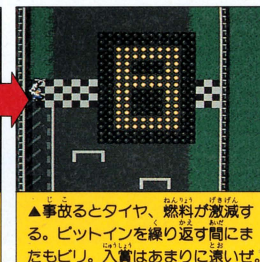
負けた



▲勝負の世界は厳しい。敗者に入る援助金は、スズメの涙程度。チューンナップもままならないぜ。



▲スタート順位も後ろから。無理に抜こうとすれば、事故る確率が上がる。苦しいね、どうにも。



▲事故るとタイヤ、燃料が激減する。ピットインを繰り返す間にまたもビリ。入賞はあまりに遠いぜ。

1から出直し

レースの成績はメカ次第 全メカニック一覧表

タイヤ、エンジン、ボディ、サスペンション。4つの要素をより強力に、そしてバランスよくチューンナップしなければ、F3000、F-1を激走するライバルたちには立ちうちできない。キミもメカニックをやとって、マシンを強力に武装しよう。ただし、腕のいいメカは契約金も高い。稼ごうね。

オレをやといな

タイヤメカニック

クラス	契約金	街道	サーキット
Cクラスメカ	$3,000以上		
Bクラスメカ	$25,000以上		
Aクラスメカ	$180,000以上		
Sクラスメカ	$1,000,000以上		

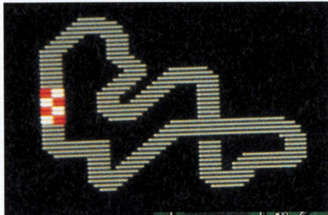
エンジンメカニック

クラス	契約金	街道	サーキット
Cクラスメカ	$3,000以上		
Bクラスメカ	$25,000以上		
Aクラスメカ	$180,000以上		
Sクラスメカ	$1,000,000以上		

※一覧表内のグラフは、そのメカニックがチューンできる限界値を示しています。

F3000全8コースのチェックポイント

NO.1コース



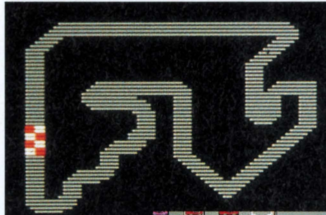
小さなコーナーが連続するコース。ブレーキングの使い方が、最大のポイントとなりそうだ。長いストレートはないので、足回り中心のチューンナップで戦おう。

NO.2コース



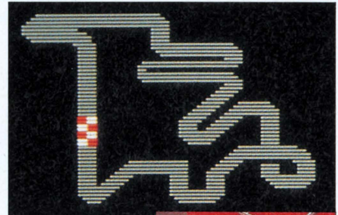
ストレート、コーナーのバランスがとれたコースだ。ただ、1周がかなり長いので、燃料の残量には常に注意したい。一度でも事故ったら、迷わずピットへ入ろう。

NO.3コース



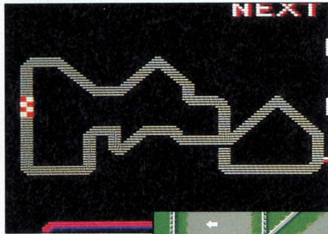
前半の長いストレートと、後半の複雑なコーナーを合わせ持つ難コース。パワーを上げる時は、必ず足回りもかためないとダメ。また、途中で急にコース幅が変わるので注意してくれ。

NO.4コース



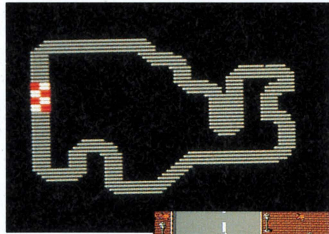
全8コース中、最も難度の高いスーパーテクニカルコース。特に中盤、ヘアピンカーブが続くあたりはノーミスクリアが大変。並走車が多い時は、無理攻めはさけた方がいいぞ。

NO.5コース



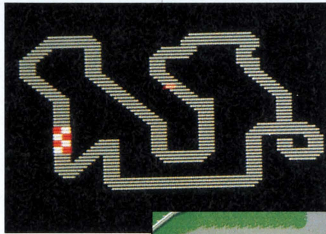
ストレートを中心とした屈指の高速コースだ。大きなコーナーはほとんどない。エンジン中心のチューンナップでOK。ロングコースなので、燃料切れにならないようにね。

NO.6コース



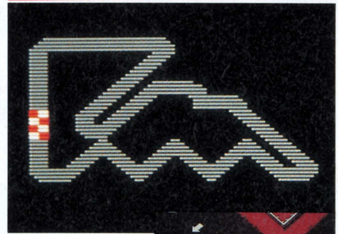
タイトコーナー、ヘアピンカーブなど、各種のカーブが複合されたトリッキーなコース。マップを完全に覚えてからレースに挑もう。チューニングのポイントは、バランスに気を配ることだ。

NO.7コース



コーナー、コーナー、またコーナー。タイヤとサスペンションをできるだけ高めとかないと苦しい。後半のストレートも結構長いので、パワーも大切。総合的に高レベルのチューンが要求されるぜ。

NO.8コース



ラストを飾る高速コース。エンジン性能は、できる限り高めとこう。テクを要する場所は、後半のタイトコーナー。ブレーキ、加速の繰り返しでミスると、アッという間に順位が落ちるぞ。



ボディメカニック

Cクラスメカ
契約金 $3,000以上
街道
サーキット

Bクラスメカ
契約金 $25,000以上
街道
サーキット

Aクラスメカ
契約金 $180,000以上
街道
サーキット

Sクラスメカ
契約金 $1,000,000以上
街道
サーキット



サスメカニック

Cクラスメカ
契約金 $3,000以上
街道
サーキット

Bクラスメカ
契約金 $25,000以上
街道
サーキット

Aクラスメカ
契約金 $180,000以上
街道
サーキット

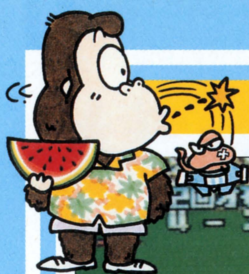
Sクラスメカ
契約金 $1,000,000以上
街道
サーキット

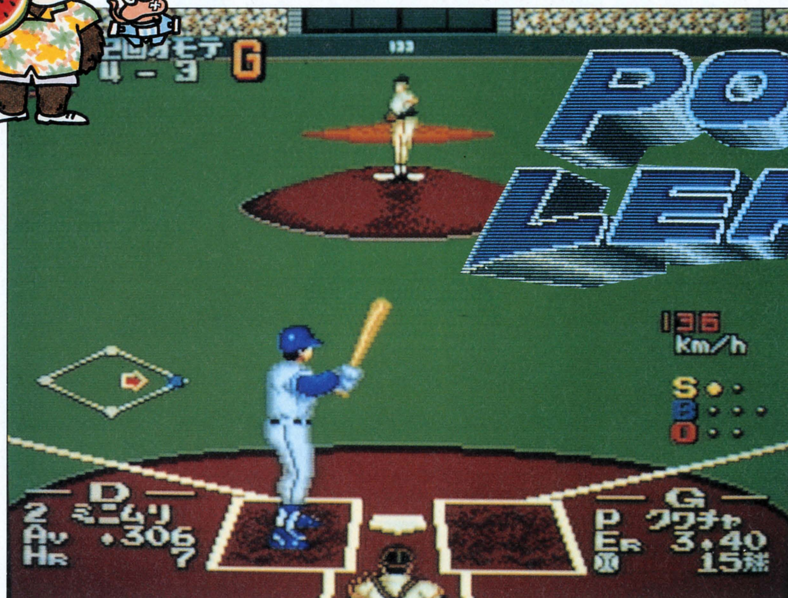
そして、栄光のF1へ

F3000をクリアすれば夢のF-1に突入だ。怪物のようなライバルと超A級の難度を誇るコースが待っている。このF-1を制した時、真の栄光が訪れるのだ。



目標はひとつ F-1ワールドチャンプだ!!





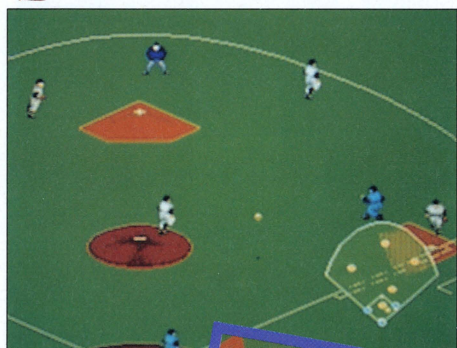
POWER LEAGUE II

ハドソン/8月8日発売/¥5800

あのパワーリーグが強力にパワーアップ！
熱戦の舞台となるHu-Stadiumはグ〜ンと広くなり、スタンドはエキサイティングなファンで超満員だ!!
サウンドやビジュアルも改良され、選手キャラもひとまわり大きく成長した。前作を上回るパワフルなベースボールが期待できそうだね。
野球ファンなら注目の一本だ！



II大迫力の画面と軽快なサウンドで大熱戦！



▲IIでは、打球が飛ぶとこんな画面になる。守備がしやすくなったね。

野球ゲームってたくさんあるけど、パワフルベースボールを楽しみたいなら、やっぱりパワーリーグが最高！
前作のスピード感をそのままに、IIではビジュアル面が大きく改良されたぞ。一回り大きくなったキャラがフルスウィングすると、ビュンビュンと風が起こりそうな迫力だ。フィールディングやスローイングの動きもさらにリアルでスムーズ。プレイ感覚は日本のプロ野球より、アメリカ大リーグの野球を感じるほどだ。



◀モードは7つ。バックアップラムを使用するパスワードモードもある。

▶1チームは野手14人、投手6人の20人構成。オーダーは組み替え自由。



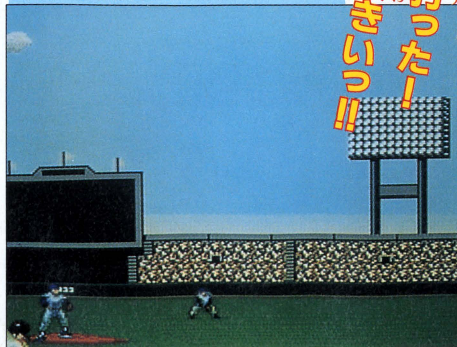
▶ボールがアップになるこの画面がIの特徴だった。

比較その1 アングル編 ホームランが青空につきささるっ!!

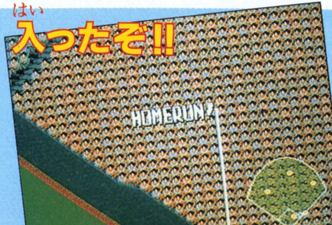
Iでは打球が飛ぶと球場の真上から見たシーンに切り替わったよね。IIではこれがナナメ上から見るシーンに変更された。
この変更によって、ホームランが出た時の画面がグッとリアルになったんだ。野球の醍醐味ってやっぱり大アーチだよね！

▼ホームランが出ると画面は打球を追ってこんなアングルになるのだ!!

打った！大きいっ!!



入ったぞ!!



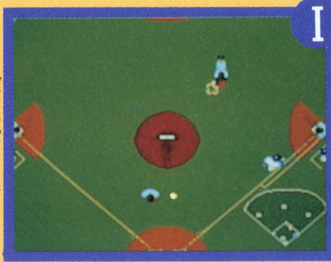
▶そして、白球はスタンドに吸い込まれていく。この感じがよく出ているね。

喜びにわくベンチ



▲ホームインの画面。先にホームインした選手が迎えてくれるぞ。この気分は最高だね!!

比較その2 守備編
フェンスぎわの飛球を華麗にジャンピングキャッチ!

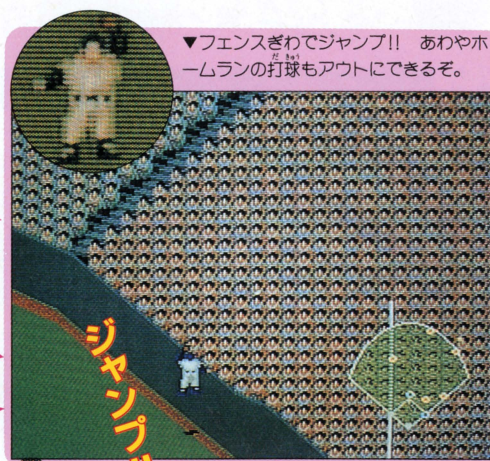


▶Ⅰでは前後左右への飛びつきはあったけど、ジャンプして捕球することはできなかった。

ファインプレイだ!

横っとびして打球に食らいつくファインプレーはⅠにもあったけど、Ⅱではさらにフェンスぎわでのジャンピングキャッチもできるようになったんだ。

操作方法は、✚+Ⅰボタン。✚で入力した方向に野手が飛びつくぞ! このジャンピングキャッチの登場で、フェンスぎりぎりのホームランや、内野手の頭すれすれに飛ぶライナーも捕球できるようになった。緊迫したゲーム展開になりそうだね。



▼フェンスぎわでジャンプ!! あわやホームランの打球もアウトにできるぞ。

ジャンプ!!



右左前後にシフトが変えられる守備にも作戦が必要なのだっ!



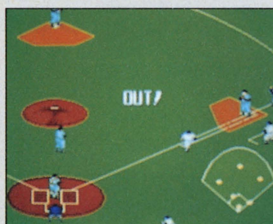
▶投球の前にセレクトを押すと画面の左下にシフトコマンドが出る。

1アウト、ランナー2塁で相手打者は4番。こんな時、相手は外野フライを狙って思いきり打ってくるはず。そこで、後ろにシフトをひいておけば、たとえ大飛球が上がってもスムーズに捕球して、送球体勢に入れるよね。

シフトを使いこなせれば、キミはかなりの名監督というわけだ。

プレイ感覚がスピーディになったぞ

▼一塁送球がスピーディーに!

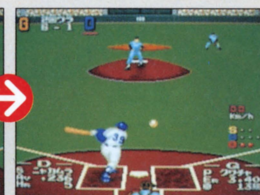


ⅡではⅠボタンを押すだけで、スピーディに一塁へ送球できるようになった。

またバントもセレクトボタンからⅠ+Ⅱボタンに変わり、バントの構えから強襲ヒットなど、テクニックが生かしやすくなったぞ。

▼Ⅰ+Ⅱボタンでバントの構え。
▶素早くⅡボタンをはなし、もう一度Ⅰボタンを押す。内野強襲だ!

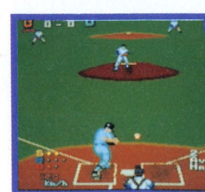


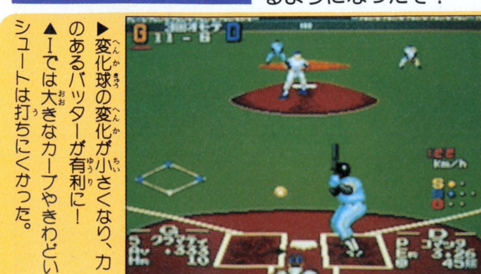


比較その3 打撃編
Ⅱでは、打者が有利になった!

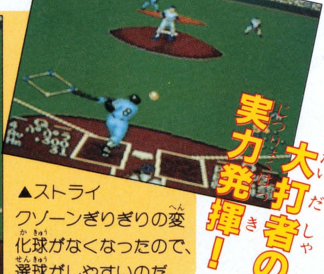
データ的には、変化がないものの、実際の画面でのピッチャーの投げる球がⅠに較べて遅く感じられるようになった。さらに変化球も打者の手元で変化するようになり、大きく外側から切りこんでくるカーブや、ホームベースぎりぎりをかするシュートもなくなった。

パワーのある打者がうまくタイミングをあわせれば、変化球も難なく打ちかえせるようになったぞ!





▶変化球の変化が小さくなり、力のあるバッターが有利に!
▲Ⅰでは大きなカーブやきわどいシュートは打ちにくかった。



▲ストライクゾーンぎりぎりの変化球がなくなったので、選球がしやすいのだ。

大打者の実力発揮!

ビギナーにうれしいオート守備モード

野球ゲームを初めてプレイする時、守備がうまくできなくて楽しめないっていう人が意外と多い。

Ⅱではそんな人のためにオート守備モードを採用。簡単なフライなら自動的に捕球してくれるんだ。2Pで遊ぶ時のハンデ代わりにもなる便利なモードだね。



▲単純なフライは自動的に捕球。初心者でもあわてずにプレーできる。

ナイスキャッチ!!

多彩なモードで自分流の楽しみ方を極めよう!!

▶リーグ内の6球団の中から自由に選択できる。守備位置の変更もできるぞ!

★オールスターエディット

オールスターエディットは、C・リーグ、P・リーグの各6球団の選手を自由に選択してチーム編成ができるモードなんだ。

自分のお気に入りの選手をずらっとそろえたオールスターチームで、夢の球宴を実現させちゃおう!!

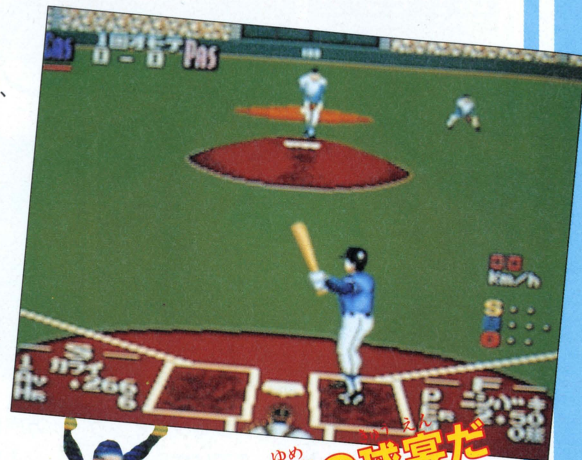
さらに、テクニックに自信のあるキミなら各チームの弱小選手ばかりを集めた超虚弱チームを作って戦ってみよう。この試合に勝てれば、キミは野球ゲームのプロだ!!

★ネームエディット

全12球団の中から、2名までの選手を選んで好きな名前をつけられるモード。

新しい名前をつけた選手は、打席に入る時スタンドから大声援が起こるぞ。バットの色も赤に変わり、打力がグ〜ンとアップ。スーパースターに生まれ変わるのだ!

▶表示されるデータは変わらないが、実際の打力はアップしている。

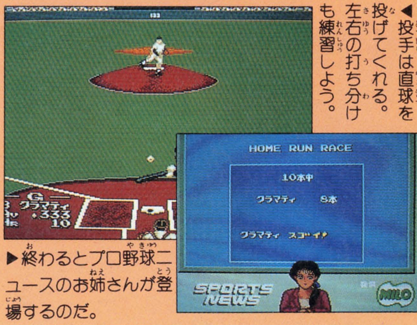




夢の球宴だ スーパースター登場!!

パワー全開! ホームランモード

快音とともにスタンドに飛び込むホームランをとことん満喫できるのがこのモードだ。規定球数のうちで何本ホームランできるかを争う。ウォーミングアップにもいいね。



◀投手は直球を投げてくれる。左右の打ち分けも練習しよう。

▶終わるとプロ野球ニュースのお姉さんが登場するのだ。

個性あふれる全12球団

全12球団は各選手の能力が異なり、またコンピューターが操作した時には作戦などがそれぞれ個性的になっている。
キミのひいきチームには、どんな作戦が必要か考えてみよう!!

C・リーグ

DRUMS
4番ヘチアイを中心とした長打力が自慢。投手も主力コマッタ以下なかなかの選手がそろっている。

G-JANS
投手のバランスが良く、最も戦いやすいチームだ。若手投手のクワチャと助っ人投手ガリーに期待。

CARK
長打力はないが、足を生かした機動力野球に徹すれば勝利への道が開ける。投手はキタヘフに期待。

WHOLES
4番、5番の外人コンビの長打力がこのチームの攻撃のカナメ。下位打線は足をいかした攻撃が武器。

STRAWS
クリーンナップが全員ホームラン30本以上という驚異の打線。弱体投手陣をどう使いこなすかがカギ。

TYRES
バーズ、カケフの2砲を失い打撃陣は衰弱状態。盗塁やエンドランを駆使した戦法で戦うしかない。

P・リーグ

LITONS
4番キヨマーは依然として好調。このチームは投、守、走の三拍子がキッチリそろった強豪チームだ。

BUFFERS
ランナーを手堅くためブラン、ラベラーの両外人の長打力で一気に得点したい。投手はアワニに期待。

FIBERS
若手投手ニシバキを中心に安定感のある投手陣。得点力は2人の外人大打者に期待したい。

BLADES
打率.311、ホームラン44本のカドタンを4番に迎え打撃陣の破壊力は12球団中トップだ。

HOPES
新外人アップルの破壊力と、他選手の機動力がかみあえば大量得点のチャンスも。投手陣は弱体。

OLIVERS
打撃陣には、ほとんど長打は期待できない。足を生かした野球でコツコツと攻めていこう。

ナグザットビリヤード

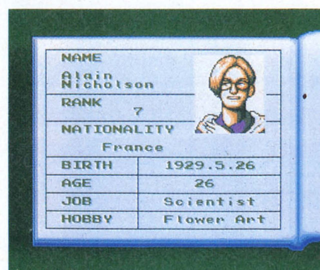
BREAK IN



PCエンジン初のビリヤードソフト
〈ブレイク イン〉登場——。
スーパーテクニックを駆使して、
友達ハスラーや男女それぞれ7人の
コンピューターハスラー打倒!
さあ、コンセントレーション、
瞬間を読み切るクレバーな
君の挑戦を待っている。

'89 8月発売予定

© 1989 naxat





■Game point

- 球の動きはスーパーリアル。
- 実際には難しい秘技・ハイテクニックも独自開発可能。
- 1人から4人まで、マルチタップでプレー。
- 組み合せは自由、コンピューターハスラーと組んで友達と対戦。
- また、友達チームでコンピューターハスラーを打ち破る。
- チャレンジモードで男女7人強豪ハスラー14人が、対戦相手にもなる。
- ゲームの種類は《9BALL》、《8BALL》、《YOTSUDAMA》、《ROTATION》、《CUT GAME》、《BOWLARD》。
- ADJUST機能で1/8ドット単位の微調整が可能。
- だから、高精度にビリヤードの"醍醐味"が狙える。



naxat soft

11-8, YUSHIMA 3-CHOME, BUNKYO-KU, TOKYO TEL.03-839-0080 TELEPHONE SERVICE/03-839-0017

スタッフ募集中!!



攻略園

最新ゲーム研究

KOHRYAKUEN

今月の攻略園は『ファイヤープロレスリング』『ニンジャウォーリアーズ』『サイドアーム』『パックランド』『ヴァリスII』の5本だ。ソフトを買ったのはいいけれど、全然クリアできない！ なんてことないように、攻略園が手とり足とり教えてあげます。あとはキミのガンバリ次第だ!!

ファイヤー・プロレスリング コンビネーションタッグ

ヒューマン／発売中／6300円 



先月号では、攻略はお休みしてしまったこの『ファイプロ』。今月は発売直後ということで、すぐ実戦に役立つデータをドーンと紹介するぞ。本物のプロレスに勝るほどの迫力に、思わず熱くなるのはいいんだけど、ただがむしゃらに攻めたんじゃ勝てない！ 敵の弱点をうまく攻めて、栄光のチャンピオンベルトを手に入れろ!!

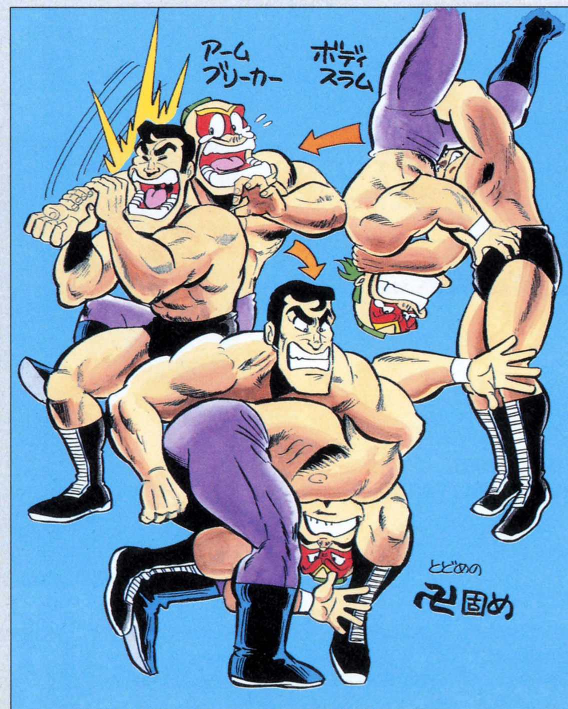
勝つためのテク&データ大公開！

初級編 まずは基本戦術を会得しよう

プロレスファンの人なら分かると思うけど、プロレスの試合には、基本的な流れがあるんだ。最初は小技から入ってスタミナを少しずつ奪い、相手が弱ったところで、大技を決めるというカンジで試合は進んでいく。本物のプロレスを忠実に再現したこのゲームでも、試合の流れは非常に大事だ。最初から大技をかけても決まらないから、小技から攻めていく、といったかけひきを身につけないと、勝つのはむずかしい。

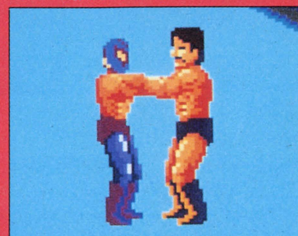
技のかかりやすい順番

36ページ以降の表を見てもらえばよくわかるけど、Ⓑボタンを使う技よりⒶボタン、Ⓐボタンよりはランボタンを使う技の方が技の難度が高い。つまりⒷボタン、Ⓐボタン、ランボタンの順に、技のかかる確率は低くなっていくぞ。

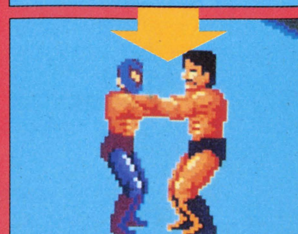


ワンポイント攻略 この瞬間にボタンを叩け！

いくらやっても全く技が決まらない！ という人のために、敵と組んだときの技のかけ方を伝授しよう。なぜ技がかからないのか？ 答えはカンタン、ボタンを押すタイミングが悪いからなんだ。敵と組んだら自キャラが腰を落とすまで待って、ボタンを押そう。これでガンガン技がかかるはず。腰を落とす前にボタンを押すと、お手付きとして技がかかりにくくなるから注意。



◀これは敵と組んだ直後でまだ腰を落としていない。じっとがまんして待て！



◀今だ！ 腰を落としたこの瞬間に、ボタンを押せば技は決まるはずだ。

応用編 スタミナや流血にも気を配ろう!

自爆のしすぎに注意!!

自爆したときのダメージ

ドロップキック	4
延髄斬り	9
大車輪キック	9
フライングラリアート	9
フライングクロスチョップ	6
フライングニードロップ	9
フライングボディプレス	13
ギロチンドロップ	12
ブランチャー	15

その他のダメージ

ロープ越しに場外に落ちる	7
ダウンして場外に落ちる	4
フォローのローキック	6

ドロップキックやジャンピングニーパット等の飛び技は、敵と組まなくてもいい分、技のかかる確率は高い。だけど、相手に十分ダメージを与えておかないと、かわされてしまうこともよくある。いわゆる"自爆"というやつだね。実は自爆することによって、自分のダメージもしっかり減っているのだ。いわば『諸刃の剣』ていうわけ。飛び技を使うときは慎重に…。



▶オーマイガッ! 武蔵の延髄斬りがかわされてしまった!! よけるなんてひきょうだぞ!

流血が勝利への近道!

『ファイプロ』をPLAYしていると、たまに流血することがある。「あ、こいつ流血してるぜ、へへへ」なんての一てんきに笑ってる場合じゃないんだな、この流血ってやつは。ちょっと下の図を見てもらおう。これは、1秒間に回復するスタミナの量(スタミナの最大値は256)なのだ。なんと流血してしまうと、通常の約半分しかスタミナが回復しない!! でも逆に相手を流血させれば、自分が絶対的に有利になる。"流血はやられる前にやれ"だ!!



スタミナの回復表

	通常	流血
立つ、歩く	1.2	0.5
ダウン	1.2	0.7
フォール	9.4	3.8
タッグ時エプロンで待つ	2.3	1.2



▲鉄柱攻撃、大車輪キック、ヘッドバット等の技で流血するぞ。

敵のスキをついてバックを取れ!!

次のページの表に「バックを取って…」と書いてあるけど、どうすればバックを取れるか? まずダウンした相手を起こして、相手がモーロー状態のうちに後ろに回って近づけばOK。



◀ダウンした相手を①ボタンを使って起こそう。



◀十分ダメージを与えないと途中で相手が動きだすぞ。



◀あとは煮るなり焼くなり、好きなようにいたぶってあげましょう。

腕が下がってきたら危険信号

注意深い人なら気づいているかも知れないけれど、各レスラーは残りの腕のスタミナが少なくなってくると、だんだんと腕が下がってくる。相手の腕が下がったら、どんどん大技をお見舞いしてやろう!



▲まだまだ元気いっぱい、どこからでも攻めてこい!

▲ハァハァ、ちょっと疲れてきたな一…。

▲くそっ、もうダウン寸前、かんべんしてくれー!!

ワンポイント攻略 飛び技をうまく当てるには敵との間合いが決め手だ!

「自爆のしすぎに注意!!」のところでも書いたように、飛び技は決まる確率が高いけど、自爆する恐れもある。そこで、確実に飛び技を決めるコツを説明しよう。この飛び技は、自分と相手の距離さえあっていれば、ほとんど決まる。下に代表的な2つの技を紹介しておくから、他の技は自分で"ポイント"を探してみてね。









全16選手完全デー

キングファイターズ

くせのない、オールラウンドプレイヤーの2人は、特に初心者におすすめだ。



ビクトリー・武蔵

バランスのとれた、扱いやすい選手。逆に言えば長所があまりない平均的な選手。

操作方法	技の名前	破壊
I	ミドルキック	7
II	ローキック	1
RUN	延髄斬り ★	22
走りながらI	ドロップキック	12
走りながらII	ショルダータックル	12
組んでI＋←→	バックドロップ	27
組んでI＋↑	ブレーンバスター	24
組んでI＋↓	アームブリーカー	9
組んでII	ボディスラム	10
組んでII＋←→	ハンマースルー	12
組んでRUN	卍固め	20
バックをとってI	バックドロップ	27
バックをとってRUN	卍固め	20
バックをとってRUN+←→	ジャーマンスープレックス	27
ロープに投げてII	逆水平チョップ	12
ロープに上ってI	フライングボディプレス	25
ロープに上ってII	フライングニードロップ	19
場外の相手めがけて走りI	ブランチャー	30
ダウンしている相手に近づいてRUN	腕ひしぎ逆十字	1





冴刃 明

敵を流血させる大車輪キックと、足にダメージを与えるアキレス腱固めは強力。

操作方法	技の名前	破壊
I	ミドルキック	7
II	ローキック	1
RUN	大車輪キック ★	24
走りながらI	ドロップキック	12
走りながらII	ジャンピングニーパット	10
組んでI＋←→	バックドロップ	27
組んでI＋↑	ダブルアームスープレックス	21
組んでI＋↓	キャプチュード	24
組んでII	サイドスープレックス	12
組んでII＋←→	ハンマースルー	12
組んでRUN	コブラツイスト	16
バックをとってI	バックドロップ	27
バックをとってRUN	コブラツイスト	16
バックをとってRUN+←→	ジャーマンスープレックス	27
ロープに投げてII	エルボーバット	10
ロープに上ってI	フライングボディプレス	25
ロープに上ってII	フライングニードロップ	19
場外の相手めがけて走りI	×	×
ダウンしている相手に近づいてRUN	アキレス腱固め	1



必勝パターン

序盤は武蔵の延髄斬りやバックドロップ、卍固めで弱らせておいて、冴刃にタッチ。大車輪キックで流血させてからコーナーに追いつめフライングボディプレス→ジャーマンスープレックスで完璧！

爆雷砲

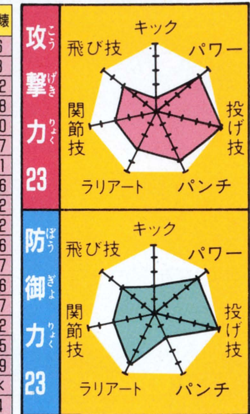
トミーの弱点さえカバーできれば2人のパワフルなレスリングで敵を圧倒！



トミー・ボンバー

キック技の攻撃力と防御力が低いので、投げ技やパワー技でうまくカバーしよう。

操作方法	技の名前	破壊
I	キック	6
II	パンチ	3
RUN	ドロップキック	12
走りながらI	ラリアート	18
走りながらII	ジャンピングニーパット ★	10
組んでI＋←→	バックドロップ	27
組んでI＋↑	ダブルアームスープレックス	21
組んでI＋↓	パイルドライバー	36
組んでII	サイドスープレックス	12
組んでII＋★	ハンマースルー	12
組んでRUN	コブラツイスト	16
バックをとってI	バックドロップ	27
バックをとってRUN	コブラツイスト	16
バックをとってRUN+←→	ジャーマンスープレックス	27
ロープに投げてII	逆水平チョップ	12
ロープに上ってI	フライングボディプレス	25
ロープに上ってII	フライングニードロップ	19
場外の相手めがけて走りI	×	×
ダウンしている相手に近づいてRUN	4の字固め	4

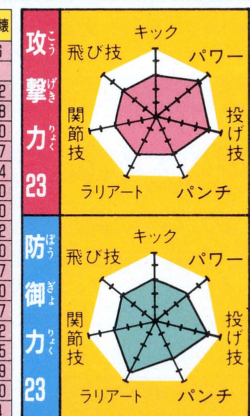




サンダー・龍

非常にバランスのとれた選手。必殺技のパワーボムは驚異の破壊力を誇る。

操作方法	技の名前	破壊
I	キック	6
II	つっぱり	1
RUN	延髄斬り	22
走りながらI	ラリアート	18
走りながらII	ジャンピングニーパット	10
組んでI＋←→	バックドロップ	27
組んでI＋↑	ブレーンバスター	24
組んでI＋↓	パワーボム ★	30
組んでII	ボディスラム	10
組んでII＋←→	ハンマースルー	12
組んでRUN	卍固め	20
バックをとってI	バックドロップ	27
バックをとってRUN	卍固め	20
バックをとってRUN+←→	ジャーマンスープレックス	27
ロープに投げてII	逆水平チョップ	12
ロープに上ってI	フライングボディプレス	25
ロープに上ってII	フライングニードロップ	19
場外の相手めがけて走りI	ブランチャー	30
ダウンしている相手に近づいてRUN	4の字固め	4



必勝パターン

トミーはハンマースルーを使って敵を流血させたらすぐタッチ。サンダーのパワーボム連続攻撃で徹底的に相手をいためつけた後、トミーに交代。パイルドライバーでフィニッシュを決めよう。

敵に与えるダメージはこう計算しよう!!

N＝攻撃力－防御力
ダメージ＝破壊力＋(破壊力×N÷4)

上の公式は、敵に与える（敵から与えられる）ダメージを求めるものだ。試合中に、何ポイントダメージを与えたのか計算しろ、とはいわないし、してもあまり意味がないと思う。要するに、上の式を見て、使う技の破壊力が大きければ、与えるダメージも大きいんだな、という風に感じる程度でいいんじゃないかな。それでも、どーしても相手に与えるダメージを計算したい人は、次にある例を参考にしてね。でもあんまり計算することにこだわって、電卓持ったままゲームしないようにしようぜ。

例：武蔵がバイソンにバックドロップを決めた場合

まず右の破壊力一覧を見て、バックドロップは投げ技だと確認。そして武蔵の投げ技攻撃力4から、バイソンの投げ技防御力3を引いて1が出る。あとは公式にあてはめ、27＋(27×1÷4)＝約33ポイントのダメージとなる。



ワンポイント攻略 得意技は超オトク!!

各レスラーの持っている必殺技は、なんと無条件で攻撃力5になる。たとえば武蔵の必殺技延髄斬り。延髄斬りはキック技だから、武蔵の場合3、のはずなんだけど必殺技だから5になり、その分ダメージは大きいワケ。



※★がついている技が、そのレスラーの得意技。

タ表

下の表には、各選手の使える技、その技の破壊力、攻撃力、防御力といったデータが入っている。特に各選手の攻撃力と防御力のグラフは、一目見ただけでその選手の長所や短所がわかるので、うまく使ってほしい。

ミッドナイト・レボリューション

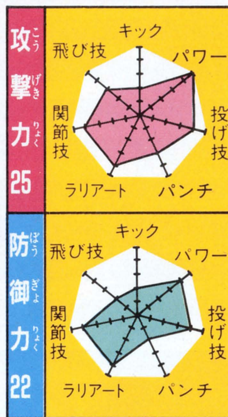
マサが今イチパワー不足だが、力丸のありあまるパワーでうまくカバーしよう。

ハリケーン・力丸



力丸のようなバランスの悪い選手は、得意な技を中心に試合を進めれば問題なし。

操作方法	技の名前	破壊
I	キック	6
II	パンチ	3
RUN	ドロップキック	12
走りながらI	ラリアート	18
走りながらII	ショルダータックル	12
組んでI+←→	バックドロップ	27
組んでI+↑	ブレーンバスター	24
組んでI+↓	パイルドライバー	36
組んでII	ボディスラム	10
組んでII+←→	ハンマースルー	12
組んでRUN	コブラツイスト	16
バックをとってI	バックドロップ	27
バックをとってRUN	コブラツイスト	16
バックをとってRUN+←→	ジャーマンスープレックス	27
ロープに投げてII	エルボーバット	10
ロープに上ってI	フライングボディプレス	25
ロープに上ってII	フライングニードロップ	19
場外の相手めがけて走りI	ブランチャー	30
ダウンしている相手に近づいてRUN	サソリ固め ★	6



ゾンビ・マサ



他の選手と比べて、力のなさは明らか。初心者にはあまりおすすめできない。

操作方法	技の名前	破壊
I	キック	6
II	パンチ	3
RUN	ドロップキック	12
走りながらI	ラリアート	18
走りながらII	ショルダータックル	12
組んでI+←→	バックドロップ ★	27
組んでI+↑	ブレーンバスター	24
組んでI+↓	パイルドライバー	36
組んでII	ボディスラム	10
組んでII+★	ハンマースルー	12
組んでRUN	コブラツイスト	16
バックをとってI	バックドロップ ★	27
バックをとってRUN	コブラツイスト	16
バックをとってRUN+←→	逆さ押さえ込み	×
ロープに投げてII	エルボーバット	10
ロープに上ってI	×	×
ロープに上ってII	×	×
場外の相手めがけて走りI	×	×
ダウンしている相手に近づいてRUN	サソリ固め	6



必勝パターン はっきりいってマサは全く使えないから、捨て石としてしか役に立たない。いくらやられてもいいから、マサを使っていためつけ、リキがバックドロップ→パイルドライバー→サソリ固めの順に決めればOK。

デビル・パイレーツ

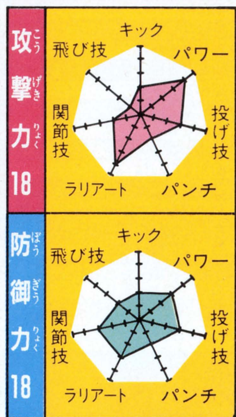
力不足をかくらん戦法と反則でうまくカバー。相手を翻弄できればこっちのもの。

パイレーツ1号



全体的に力がないから、まともに戦うのは不利。反則や場外で決着をつけよう。

操作方法	技の名前	破壊
I	キック	6
II	パンチ	3
RUN	ドロップキック	12
走りながらI	ラリアート	18
走りながらII	ショルダータックル	12
組んでI+←→	バックドロップ	27
組んでI+↑	ブレーンバスター	24
組んでI+↓	凶器攻撃 ★	9
組んでII	ボディスラム	10
組んでII+←→	ハンマースルー	12
組んでRUN	コブラツイスト	16
バックをとってI	アトミックドロップ	15
バックをとってRUN	スリーパーホールド	8
バックをとってRUN+←→	バックドロップ	27
ロープに投げてII	エルボーバット	10
ロープに上ってI	×	×
ロープに上ってII	×	×
場外の相手めがけて走りI	×	×
ダウンしている相手に近づいてRUN	スリーパーホールド	6

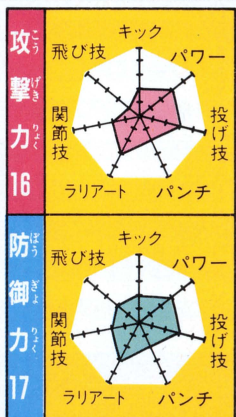


パイレーツ・2号



パイレーツ1号を少し弱くしただけ、といった感じ。凶器攻撃が唯一の救いだ。

操作方法	技の名前	破壊
I	キック	6
II	パンチ	3
RUN	ドロップキック	12
走りながらI	ラリアート	18
走りながらII	ショルダータックル	12
組んでI+←→	バックドロップ	27
組んでI+↑	ブレーンバスター	24
組んでI+↓	凶器攻撃 ★	9
組んでII	ボディスラム	10
組んでII+←→	ハンマースルー	12
組んでRUN	コブラツイスト	16
バックをとってI	アトミックドロップ	15
バックをとってRUN	スリーパーホールド	8
バックをとってRUN+←→	バックドロップ	27
ロープに投げてII	エルボーバット	10
ロープに上ってI	×	×
ロープに上ってII	×	×
場外の相手めがけて走りI	×	×
ダウンしている相手に近づいてRUN	スリーパーホールド	6



必勝パターン ちらっと上のグラフを見ただけでわかるように、弱い2人に残された道は、凶器攻撃と場外乱闘の2つのみ。へたに敵の技をくらうと、すぐにスタミナがなくなるから、なるべく組まないようにしよう。

破壊力一覧表

数字の後の●は腕、▲は脚にダメージを与えることを意味している。

●パワー技

アトミックドロップ	15
アルゼンチンバックブリーカー	18
かみつき	9
急所攻撃	15
凶器攻撃	9
コブラクロー	6
サーフボード	12●
シュミット式バックブリーカー	24
ショルダータックル	12
スリーパーホールド	6
スリーパーホールド（立）	8
パイルドライバー	36
ハンマースルー（鉄柱・鉄柵）	12
ヘッドバット	22
ボディスラム	10
リフトスラム	12

●投げ技

アームホイップ	9
キャプチュード	24
サイドスープレックス	12
ジャーマンスープレックス	27
ダブルアームスープレックス	21
バックドロップ	27
パワーボム	30
ブレーンバスター	24
リバーススープレックス	15

●関節技

アキレス腱固め	1▲
アームブリーカー	9●
腕ひしぎ逆十字	1●
コブラツイスト	16●
サソリ固め	6▲
卍固め	20●▲
4の字固め	4▲
ローキック	1▲

●飛び技

ギロチンドロップ	30
ジャンピングニーパット	10
ドロップキック	12
フライングクロスチョップ	15
フライングニードロップ	19
フライングボディプレス	25
ブランチャー	30

●キック技

延髄斬り	22
キック	6
大車輪キック	24
ミドルキック	7
ローキック	1
ローリングソバット	9

●パンチ技

エルボーバット	10
逆水平チョップ	12
つっぱり	1
パンチ	3

●ラリアート技

フライングラリアート	21
ラリアート	18

バイオレンス・モンスターズ

無敵のパワー殺法が自慢のコンビ。全チーム中で1、2を争う強さだ。



スター・バイソン

パワー技とラリアートがずば抜けて強い。終始ラリアートで敵を圧倒しよう。

操作方法	技の名前	破壊
I	キック	6
II	パンチ	3
RUN	ドロップキック	12
走りながらI	ラリアート ★	18
走りながらII	ショルダータックル	12
組んでI＋←→	シュミット式バックブリーカー	24
組んでI＋↑	ブレーンバスター	24
組んでI＋↓	パイルドライバー	36
組んでII	ボディスラム	10
組んでII＋←→	ハンマースルー	12
組んでRUN	シュミット式バックブリーカー	24
バックをとってI	バックドロップ	27
バックをとってRUN	サーフボード	12
バックをとってRUN＋←→	バックドロップ	27
ロープに投げてII	エルボーパット	10
ロープに上ってI	×	×
ロープに上ってII	×	×
場外の相手めがけて走りI	×	×
ダウンしている相手に近づいてRUN	スリーパーホールド	6





ビッグ・ザ・グレート・ブル

知性派の怪物の異名をとるブル。そのビルの様な巨体が発するパワーは凄まじい。

操作方法	技の名前	破壊
I	キック	6
II	パンチ	3
RUN	ドロップキック	12
走りながらI	ドロップキック	12
走りながらII	ショルダータックル	12
組んでI＋←→	シュミット式バックブリーカー	24
組んでI＋↑	ブレーンバスター	24
組んでI＋↓	パイルドライバー	36
組んでII	ボディスラム	10
組んでII＋←→	ハンマースルー	12
組んでRUN	シュミット式バックブリーカー	24
バックをとってI	アトミックドロップ	15
バックをとってRUN	サーフボード	12
バックをとってRUN＋←→	アトミックドロップ	15
ロープに投げてII	エルボーパット	10
ロープに上ってI	ギロチンドロップ ★	30
ロープに上ってII	フライングニードロップ	19
場外の相手めがけて走りI	×	×
ダウンしている相手に近づいてRUN	スリーパーホールド	6

必勝パターン バイソンのラリアート、パイルドライバーとブルのシュミット式バックブリーカー、ギロチンドロップをまんべんなく使っていれば、勝てるはず。とにかく強いから、たいていの敵は楽勝でしょう。

ディメンション・エクスプレス

リング上を縦横無尽に飛び回る、スピーディな立体レスリングを得意とする。



マスカラ・コンドル

キックと飛び技で相手を威圧。一撃必殺のフライングクロスチョップも強烈。

操作方法	技の名前	破壊
I	ローリングソバット	9
II	ミドルキック	7
RUN	ドロップキック	12
走りながらI	フライングクロスチョップ ★	15
走りながらII	ジャンピングニーパット	10
組んでI＋←→	バックドロップ	27
組んでI＋↑	ブレーンバスター	24
組んでI＋↓	アームブリーカー	9
組んでII	アームホイップ	9
組んでII＋←→	ハンマースルー	12
組んでRUN	コブラツイスト	16
バックをとってI	バックドロップ	27
バックをとってRUN	コブラツイスト	16
バックをとってRUN＋←→	ジャーマンスープレックス	27
ロープに投げてII	エルボーパット	10
ロープに上ってI	フライングボディプレス	25
ロープに上ってII	フライングニードロップ	19
場外の相手めがけて走りI	ブランチャー	30
ダウンしている相手に近づいてRUN	4の字固め	4





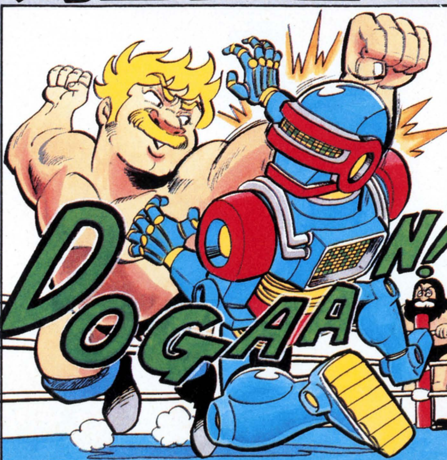
マスカラ・イーグル

全体的にコンドルと比べると多少劣るものの、スピードとテクニックは一級品。

操作方法	技の名前	破壊
I	ローリングソバット	9
II	ミドルキック	7
RUN	ドロップキック	12
走りながらI	フライングクロスチョップ ★	15
走りながらII	ジャンピングニーパット	10
組んでI＋←→	バックドロップ	27
組んでI＋↑	ブレーンバスター	24
組んでI＋↓	アームブリーカー	9
組んでII	アームホイップ	9
組んでII＋←→	ハンマースルー	12
組んでRUN	コブラツイスト	16
バックをとってI	バックドロップ	27
バックをとってRUN	コブラツイスト	16
バックをとってRUN＋←→	ジャーマンスープレックス	27
ロープに投げてII	エルボーパット	10
ロープに上ってI	フライングボディプレス	25
ロープに上ってII	フライングニードロップ	19
場外の相手めがけて走りI	ブランチャー	30
ダウンしている相手に近づいてRUN	4の字固め	4

必勝パターン 今ひとつ決め技に欠けるこのチーム。そこで得意の飛び技を使い、ロープに上ったり、相手が場外に降りたらすかさずブランチャー、といった積極的な攻めをすれば、勝利への道は開けるぞ。

対コンピュータ戦はこうして勝て!!



ポイント計算を忘れるな！

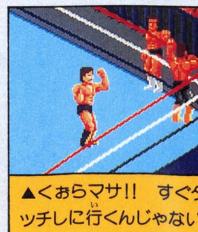
たとえば、次に闘う相手のクオリファイレベルまであと5ポイントだとする。するとこの場合、フォールかギブアップ勝ちしないと、敵には勝っても次の試合には進めない(下の図参照)という事態に陥ってしまう。クオリファイレベルは、常に頭の中に入れて闘おう。

マークの意味とポイント数

マーク	勝ち方	ポイント
○	フォール・ギブアップ勝ち	5点
□	反則・リングアウト勝ち	4点
△	時間切れ引き分け	2点

敵の行動パターンをチェック!!

対コンピューター戦の場合、敵のくせを見抜くのも重要。場外に降りたときすぐリング上に戻る冴羽や、玉砕かくごでずぅーっと場外にいるタイガーなど、各レスラーによって違う性格を持っている。またタッグのときには、すぐタッチしたがるやつと、なかなかタッチしないやつなど。事前に相手の行動を読んで、それなりの対策をすればかなり楽になるしね。



▲くぉらマサ!! すぐタッチしに行くんじゃない!

クレイジー・バーバリアンズ

見た目どおりのダーティなレスリングで、彼らの試合には必ず血の雨が降るという。



ブラッディー・アレン

アレンのいかにも硬そうな頭を使ってのヘッドバットは破壊力バツグン！

操作方法	技の名前	破壊
I	キック	6
II	パンチ	3
RUN	キック	6
走りながらI	ラリアート	18
走りながらII	ショルダータックル	12
組んでI＋←→	バックドロップ	27
組んでI＋↑	ヘッドバット ★	22
組んでI＋↓	凶器攻撃	9
組んでII	ボディスラム	10
組んでII＋←→	ハンマースルー	12
組んでRUN	ブレーンバスター	24
バックをとってI	アトミックドロップ	15
バックをとってRUN	スリーパーホールド	8
バックをとってRUN＋←→	逆さ押さえ込み	×
ロープに投げてII	逆水平チョップ	12
ロープに上ってI	フライングボディプレス	25
ロープに上ってII	フライングニードロップ	19
場外の相手めがけて走りI	×	×
ダウンしている相手に近づいてRUN	腕ひしぎ十字	1

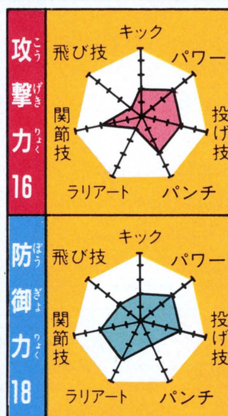




マッド・タイガー

足は遅いが、コブラクロー、かみつき、凶器攻撃の反則3点セットがそれを補う。

操作方法	技の名前	破壊
I	キック	6
II	パンチ	3
RUN	キック	6
走りながらI	ショルダータックル	12
走りながらII	ショルダータックル	12
組んでI＋←→	コブラクロー ★	18
組んでI＋↑	かみつき	9
組んでI＋↓	凶器攻撃	9
組んでII	ボディスラム	10
組んでII＋←→	ハンマースルー	12
組んでRUN	ブレーンバスター	24
バックをとってI	バックドロップ	27
バックをとってRUN	スリーパーホールド	8
バックをとってRUN＋←→	バックドロップ	27
ロープに投げてII	逆水平チョップ	12
ロープに上ってI	×	×
ロープに上ってII	×	×
場外の相手めがけて走りI	×	×
ダウンしている相手に近づいてRUN	コブラクロー ★	6



必勝パターン このチームの必殺パターンはひたすら反則攻撃をすること。足が遅いから下手な小細工はきかないので、まず流血させないと勝ち目はない。危なくなったら場外乱闘に持ち込むのもいいだろう。

アーバン・ブラスターズ

派手なパワー殺法を得意とする、正体不明の2人組だ。



ナイト・ブラスター

攻撃力の高さと防御力のバランスのよさは『ファイブロ』中No.1だ。

操作方法	技の名前	破壊
I	ミドルキック	7
II	パンチ	3
RUN	ドロップキック	12
走りながらI	フライングラリアート ★	21
走りながらII	ショルダータックル	12
組んでI＋←→	バックドロップ	27
組んでI＋↑	ブレーンバスター	24
組んでI＋↓	パイルドライバー	36
組んでII	リフトスラム	12
組んでII＋←→	ハンマースルー	12
組んでRUN	アルゼンチンバックブリーカー	18
バックをとってI	アトミックドロップ	15
バックをとってRUN	サーフボード	12
バックをとってRUN＋←→	ジャーマンスープレックス	27
ロープに投げてII	エルボーバット	10
ロープに上ってI	フライングボディプレス	25
ロープに上ってII	フライングニードロップ	19
場外の相手めがけて走りI	×	×
ダウンしている相手に近づいてRUN	スリーパーホールド	6





アイアン・ブラスター

得意のパワー技の中でも特にアルゼンチンバックブリーカーが強烈！

操作方法	技の名前	破壊
I	キック	6
II	パンチ	3
RUN	ドロップキック	12
走りながらI	フライングラリアート	21
走りながらII	ショルダータックル	12
組んでI＋←→	シュミット式バックブリーカー	24
組んでI＋↑	ブレーンバスター	24
組んでI＋↓	パイルドライバー	36
組んでII	リフトスラム ★	12
組んでII＋←→	ハンマースルー	12
組んでRUN	アルゼンチンバックブリーカー	18
バックをとってI	アトミックドロップ	15
バックをとってRUN	サーフボード	12
バックをとってRUN＋←→	アトミックドロップ	15
ロープに投げてII	エルボーバット	10
ロープに上ってI	×	×
ロープに上ってII	×	×
場外の相手めがけて走りI	×	×
ダウンしている相手に近づいてRUN	スリーパーホールド	6



必勝パターン まずリフトスラムでいためつけ、フライングラリアート、パイルドライバーと決めたらアイアンにタッチ。アトミックドロップ→アルゼンチンバックブリーカーでフォール勝ちまちがいなしだ。

ワンポイント攻略 超極悪完璧勝利パターン

対コンピュータのタッグ戦における、必勝パターンを紹介。でもこの技を使うには2つの条件があるんだ。1つは足が速いこと。もう1つは脚にダメージを与える技を持っていること。この条件をパスする選手なら誰でもOKだ。さぁーて、選手を選んだらさっそく技を実行。下の写真の順に技を決めていけば、そのうち相手はギブアップするぞ。



▲キックを決めてダウンさせよう。 ▲すかさず関節技で脚を攻撃！ ▲相手が起き上がったら離れよう。

特報 真の格闘技の頂点はここにある！

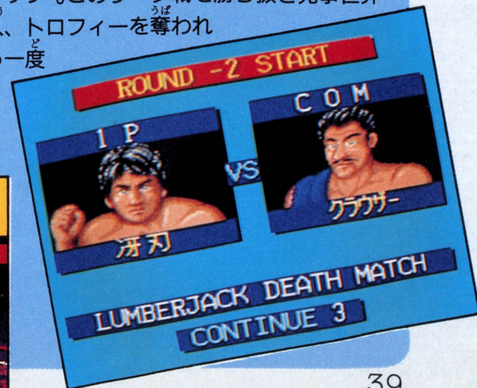
世界中から選りすぐったレスラーを集め、リーグ戦により真の世界一を決定しようとする格闘技の祭典"ワールド・レスリング・チャンピオンシップ"。このリーグ戦を勝ち抜き見事世界一の座についたはずが、エンディングで謎の男が乱入、トロフィーを奪われてしまった。そこで、トロフィーを奪い返すべくもう一度7つのタッグチームを倒し、今度こそ真の世界一だ！と思ったのもつかの間、謎の最強タッグチームがいきなり登場！ 果たして彼らに勝てるのだろうか？



◀ついに世界一！と思ったのも束の間。



▼な、なんだこいつは!! 俺のトロフィーを返せ〜!



THE NINJA WARRIORS

タイトー／発売中／6200円 



ついに発売されたニンジャウォーリアーズ！
今回はラウンド2〜6までの攻略アドバイス!!

ちょうどこの号と同時に発売された『ニンジャウォーリアーズ』だけど、キミはもう手に入れたかな？　このゲームはけっこう難易度が高いので、ただやみくもに戦ってても、すぐにゲームオーバーになっちゃう。ということで、今月は各ラウンドを攻略するためのアドバイスを紹介しよう。この記事に書いておいたことに注意をすれば、キミもきっとクリアできるぞ！

攻略のための6つの基本ポイント

POINT 1　装甲をなるべくはがされないように！

忍者の装甲は、敵の弾丸や火炎、手裏剣などに当ると はがれてしまい、そこに攻撃を受けると通常の2倍のダメージになるんだ。なるべくはがされないように行こう！

◀はがされたところに攻撃を受けると、あっというまにLIFEが減っちゃうぞ！

▲すばやい防御が、攻略の第一歩なのだ！

POINT 2　回転ジャンプをマスターしよう！

IIボタンを押しっぱなしにして防御しているとき、その状態で十字キーの左右斜め上を押すと回転ジャンプ。この回転ジャンプ中は、ダメージを受けないので、強敵の後ろに回り込んだりするときにとっても有効なんだ。いつでもどこでも、すぐに回転ジャンプができるようにしっかりマスターしておこうぜ！

回転ジャンプは、どこでも確実にできるようにね！

POINT 3　歩く時は防御の姿勢で！

装甲をはがされるのは、アーミーライフルやスナイパーがいきなり弾を撃ってきた場合が多い。こうならないためにも、歩くときはIIボタンを押しっぱなしにして、防御の姿勢を守りながら進むのがいいぞ。こうすれば、無防備に歩いているときよりもずっとダメージを受けにくいのだ。

こんなときも、防御の姿勢なら装甲がはがされずにすむのだ。

POINT 4　手裏剣を惜しまずに使え！

手裏剣は忍者系の敵を倒すと5発補給。また、ラウンドクリアすると30発に戻されるのだ。ため込んでも意味がないので、弾を撃ってくる敵などには惜しまずに使うようにしよう！

▶手裏剣を投げれば、敵の弾を防御することもできるのだ。

▶ボス系のキャラの中には、手裏剣が有効な敵もいるぞ！

POINT 5　残りタイムに注意!!

このゲームは制限時間制。右上のタイムが0になると、LIFEがどんなに残っててもゲームオーバーになってしまう。ノーマルの状態でプレイした場合、始めの方のラウンドはそんなでもないけど、後半に行くほどタイムがきびしくなる。どうしても行けない人は、オプションのタイム設定をLONGにしてプレイしよう！

▼右上のタイムに注意しながら進もう！

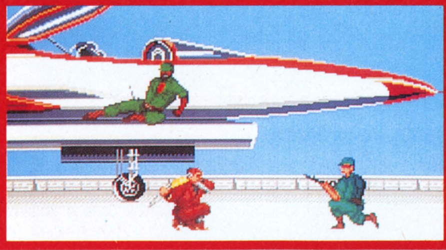
POINT 6　コントロールは確実に！

このゲーム、ちょっとした操作ミスが命取りになる場合が多い。キャラクターを正確にコントロールするのも大事だけど、使い込んだパッドで十字キーがゆるくなっているときなど、うまくコントロールできないことがある。できればジョイスティックで、パッドの場合もなるべく新しいのを使った方がいいぞ！

▲回転ジャンプに失敗すると、こんなことも…。

(C)TAITO CORP.

ROUND—2



このラウンドでのポイントは、途中の戦闘機の前あたりに出てくる火炎忍者。コイツの火炎は、一発で装甲をはがしてしまうので、絶対に浴びないようにしよう。また、ザコのアーミー軍団も、ラウンド1のときよりたくさん出てくるぞ。

こんなところがポイント



忍犬 ジャンプして体当り攻撃をしてくる。コイツらは、しゃがみながら進み、タイミングよく苦無で切っていれば簡単にやっつけられる！

アーミーライフル 手前にアーミーナイフがでちゃうと、手裏剣が届かないことがある。こういうときは、少しずつスクロールさせて、ナイフを先にやっつけながら進もう！

スナイパー スナイパーはこのラウンドでは2人。いずれも、前方に出現してくるやつなので、場所を覚えて、しゃがみながら手裏剣を投げればOK！

火炎忍者はこう倒せ！

中盤で登場する火炎忍者は、このラウンド最大の強敵。コイツをいかにうまく倒すかが、ここのポイントだ。とにかく火炎を浴びないようにして、下の動作を繰り返しながら仕留めよう。この戦略法は後でも役に立つので、きっちりマスターしとこうね！



火炎忍者



火炎忍者がでてきたら、このくらいの距離をおいて後ろを向くのだ。



火炎を吐くときにタイミングをみて、回転ジャンプで火炎忍者の後ろに回り込む。



うまく回り込んだら、火炎忍者の背中を、苦無でサクっと切りつける。

すると火炎忍者がワープするので、また同じように繰り返す。

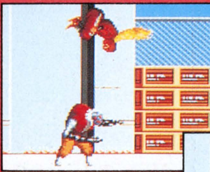
BOSS 土蜘蛛×3

1匹ずつ確実に倒そう！

このラウンドの最後には、土蜘蛛が3匹出てくるのだ。コイツら自体はたいしたことないけど、3匹いっぺんに相手するのはちょっと大変なので1匹ずつ戦おう。



◀このシャッターのあたりで最初の土蜘蛛が出る。まず、ここから先に進まないようにして、1匹だけを倒そう！



◀1匹目と戦うときにあんまり先のほうに動いてしまうと、2匹目の土蜘蛛が出てきちゃうぞ！



▶土蜘蛛が手を出した瞬間にしゃがんで切り、ジャンプした瞬間に手裏剣を投げるようにするとカンタンだ！

ROUND—3



このラウンドでは、ゲームの中で一番いやな敵シャドーマンが出てくるが、ここではまともに相手をしなくても何とかなるぞ。また、階段も初めて登場するので、昇降の位置をきっちり覚えるよう。初心者の人は、このラウンドクリアまで装甲がはがされないことを目標にね！

階段はどうするの？

階段は、昇っても昇らなくてもいい。ただ、下にはより強力な敵がいるので注意が必要だ。



下で手裏剣を稼ぐこともできる。

▲初心者は階段を昇った方がいい。

こんなところがポイント

ムササビ コイツは、手裏剣を稼ぐために存在するようなカモネギキャラ。ただし、歩きながら攻撃するとダメージを受ける。必ず立ち止まって倒そう。



このあたりでムササビが出てきたら……。



一端立ち止まってから苦無で切りつけよう。

くの一 くの一は、ラウンド1と同じように、防御しながらしゃがみ、敵がジャンプしたところを切る。ザコキャラは手裏剣と回転ジャンプを使おう！



敵の攻撃は、苦無や回転ジャンプで防御。



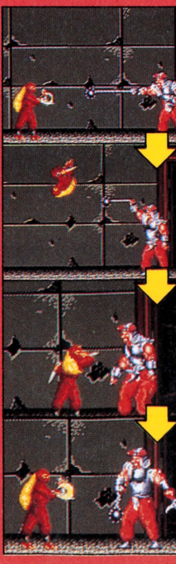
くの一がジャンプしたところを切るのだ！

シャドーマン 最初の階段の後に出る。シャドーマンの右に回り込み、後向きで防御の姿勢のまま進んで、2つ目の階段を昇ろう！

BOSS アイアンアーム

コイツはノーダメージでいける！

このラウンドのボスは、手裏剣がまったく効かないアイアンアーム。鉄球と斧で攻撃してくるのだが、ちょっとしたコツさえつかめば、ノーダメージで倒せるぞ！



まず、防御の姿勢のまま鉄球を受け、そのままわざと後ろにはじき飛ばされる。これで間合を測るのだ。

次に回転ジャンプで、いっきにアイアンアームの懐に飛び込む。うまく飛び込めれば、もう勝ったも同然。

そしてすかさず苦無で1発切りつける。切りつけたら、すぐに防御の姿勢に戻すのがポイント。

すると斧で攻撃する。この勢いで少し後ろに動かされるので、ちょっと前に動いて3番目から繰り返すのだ。

ROUND—4



このラウンドは、のっけからシャドーマンが2匹も出てくる。たいていの人はここで引っかかると思うけど、コイツらを倒さなくても進めるので、腕に自信のない人はやり過ごしてしまおう。大量に出てくるザコも注意が必要だぞ！

こんなところがポイント

スナイパー



このラウンドに出てくるスナイパーは全部で4人。その中でも、門柱の右側や後半の店の陰からでるヤツは、こっちが通りすぎると後ろから撃ってくる。場所を覚えて、手裏剣を使おうぜっ！

アーミー軍団

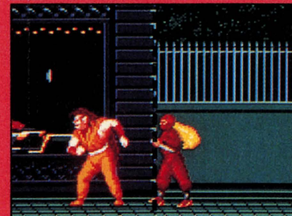


ザコといえども、こう数が多いとなかなか大変。ゆっくりスクロールさせて、確実にザコを倒しながら進もう！

BOSS 火炎忍者×2

ここも一匹ずつ倒そうね！

ボスは火炎忍者が2人。いっぺんに2人相手にするのは至難の業なので、まず下の写真の位置で1人目の火炎忍者を始末しよう。



◀この建物の切れ目あたりで1人目がでてる。2面の攻略法で、先に行かないようにして倒すのだっ！

シャドーマンはこう倒そう！

最初に出てくるシャドーマンは、倒しても倒さなくてもOK。ただし、倒さないときは連続回転ジャンプで早めにボスまで行くようにしよう！



●シャドーマン

◀動きは早いし、あちこちにワープするしで本当にいやな敵。あんまり相手にしない方がいいかもね。



倒し方その1。しゃがんで手裏剣を投げつつ近付く。ぎりぎりまで近づくとシャドーマンの苦無をこえて手裏剣が当るのだ。

倒し方その2。しゃがみ歩きで防御しながら近づき、回転ジャンプで後ろに回り込みしゃがんで切る。これを繰り返す。

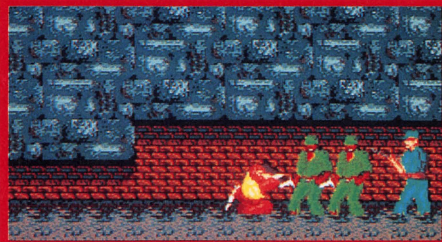
アクションが苦手な人は



シャドーマンを2人出し、写真のようにしゃがんで防御しながらひたすら耐える。

2人とも立って手裏剣を投げるようになったら、回転ジャンプで右に行けばいいのだ。

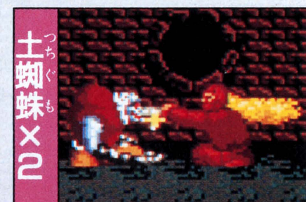
ROUND—5



ここには、天井が低くてしゃがみ歩きしかできないところがたくさん出てくる。こういうところで敵と戦うのは不利なので、なるべく広くなってるところで戦う方がいい。それから、ここで一番問題なのはやっぱりシャドーマン。広いところで確実に倒しながら行こう！

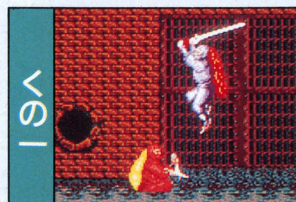
こんなところがポイント

土蜘蛛×2



土蜘蛛は、スクロールさせないようにして倒そう。先に行くとこうもりと重なってやっかいだ！

くの一



くの一は広くなったところに出てくるので、特に問題はないだろう。今までと同様に倒せ！

こうもり



こうもりは、出てきたらすぐに苦無で倒すようにしよう。倒し損ねると、まとわりつかれるぞ！

シャドーマン



シャドーマンはラウンド4の倒し方で攻撃。手裏剣も全部使うつもりで行くしかないぞ！

狭いところの アーミーライフル

天井が狭くなったところで、アーミーライフル。コイツらが出てきたら、しゃがみ歩きのまま苦無で防御しつつ近づき、素早く倒してしまうのがいいだろう。ライフルとの間に敵がいたりするときは、手裏剣を投げながら近づこう。ただし、ライフルがしゃがんできたときは、注意が必要！



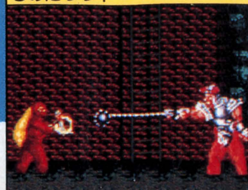
手裏剣で倒すときはそのまま投げればいいが、苦無で倒すときは、敵の銃撃がやんだ隙に素早く近づいて切り裂け！

後ろから来たアーミーライフルは、防御しながら逃げることもできる。そのときの状況を見て判断し、攻撃か撤退かを決めよう。

BOSS アイアンアーム

ボスのアイアンアームはラウンド3のやつと同じようにして倒せば大丈夫。このラウンドでは、途中で結構時間を食うと思うので、さっさとクリアーしてしまおう！

▼こいつもノーダメージで倒せるのだっっ！



ROUND—6

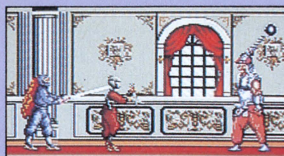


いよいよ最後のラウンド。このバングラー屋敷の中は、たくさんの階段でつながれた迷路のようになっている。NORMALでプレイした場合、チョットもたつくと時間的に苦しくなるぞ。しかも、このラウンドには今まででてきたキャラが総出演で登場するのだ！　ここをクリアするためには、途中の敵とはなるべく戦わないようにして先を急ぐのがいい。下に、このラウンドのマップを載せておいたので、これを参考にしながら一刻も早くバングラーのところまで行こう！

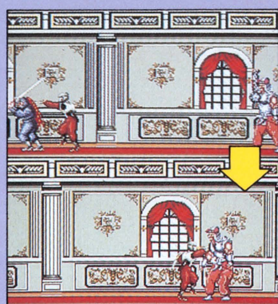
この2ヶ所は、敵を倒さないと進めないのだ！

A アイアンアーム＋くの一

ここでは、右にアイアンアーム、左にくの一が出現。あわてずくの一から倒せば大丈夫だぞ！



◀最初にアイアンアームを相手にすると、くの一との挟み討ちにあう！

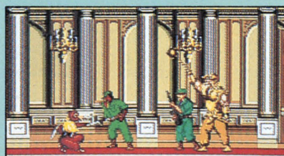


まず最初に、後から出るくの一と戦おう。今までどおりしゃがんで防御し、ジャンプしたところを切ればOKだ。

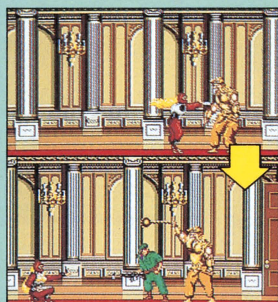
くの一を倒したら、今度はアイアンアーム。これも、今までやってきた通りの攻撃方法で倒せるぞ！

B アイアンアーム㊎（＋ザコキャラ）

バングラーの手前の部屋では、アイアンアームとザコキャラが登場する。ザコのアーミーライフルに注意すればすぐ倒せるぜ。



◀ザコが出てきたらとにかくさがって攻撃。前に出てるとやられやすい！



まず、いつものやり方でアイアンアームに攻撃を加える。すると、前の方からザコがわらわらと出てくるのだ。

アーミーライフルが出たら、防御しながら下がって手裏剣か苦無で倒し、再びアイアンアームに向かおう！

こんなところがポイント

アーミーマシンガン（青）



屋敷の入り口では、青いアーミーマシンガンが大量に出る。手裏剣をバシバシ使って倒そうぜ！

3SVO

コイツは、画面の外からレーザーを撃ってくる。レーザーは、素早く回転ジャンプで避けるようにしよう！



画面の外から撃ってきたら……。



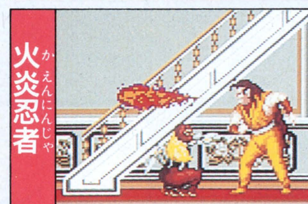
素早く回転ジャンプでよけるのだ！

シャドーマン



途中に出てくるシャドーマンは、まともに相手にせずに、防御しながら階段を上がってしまおう！

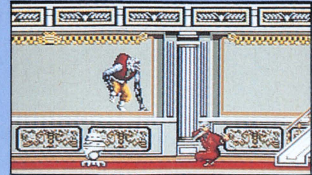
火炎忍者



火炎忍者は、まず手裏剣を投げて、相手がワープした隙をついて階段を昇るのだ！

ROUND—6マップ

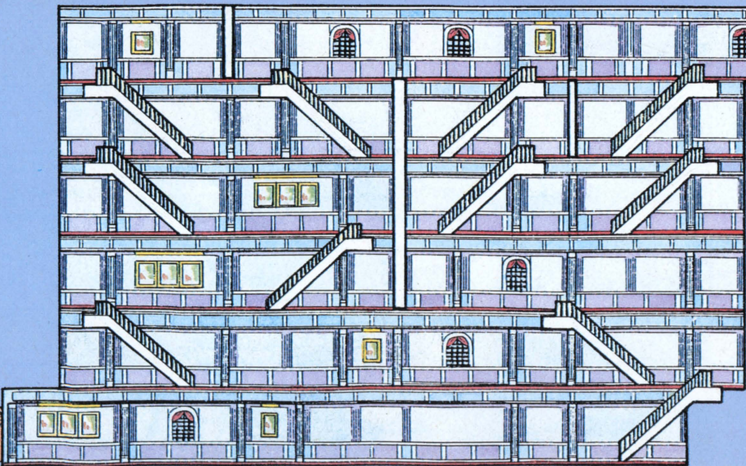
いよいよ最後！がんばれっ!!

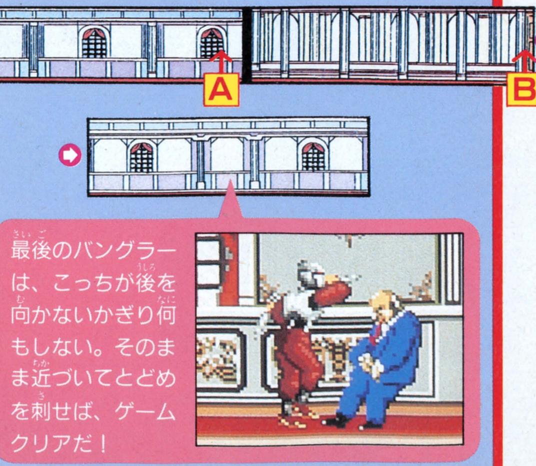


これがラウンド6のマップ。ここでは、倒さないと先に進めないのはAのアイアンアームとくの一、Bのアイアンアームだけなので、ほかの敵はなるべくさけるようにして進んだほうがいい。また、階段の昇降の位置は、しっかり覚えておこう！











最後のバングラーは、こっちが後を向かないかぎり何もしない。そのまま近づいてとどめを刺せば、ゲームクリアだ！



NECアベニュー
7月14日発売／5400円



PCエンジンユーザーには、鬼のようなテクをもったゲーセン小僧が多いようだ。ピキピキに鍛えあげたその指先に挑戦するべく、ついに激ムズシューティング"サイドアーム"が発売される。基本的な攻略法はもう紹介ずみなので、今月は全敵キャラ（最終面のボスは除く）のパターンをチェックだ！



今月は全敵キャラの攻略法だっ!!

キャラ	得点	耐久力	誘導弾	解説
ザク	300	2	ナシ	高く跳るタイプと低く跳るタイプがいる。ザコだが大量に出現する。集まると面倒なので3WAYで早く倒せ。
ズゴックA	300	1	アリ	接近すると突然水中から現われ、誘導弾を撃つ。出現位置を覚え、誘導弾発射前に倒すように。
ズゴックB	300	2	アリ	画面中央で誘導弾を放ち、その後退却していく。中央に着く前に後方にまわり込み、3WAYで破壊だ。
ファルコンメタル	200	1	ナシ	編隊で出現し突進してくる。よけると反転するが、その時弾を吐く。S·Gを使って、反転前に全滅させよう。
アトラス	200	2	ナシ	4機編隊で出現。画面右側で弾を吐いて退却する。POWを持っているので、1機ものがさず倒そう。
スキュレー	200	2	ナシ	画面の上下から、図のようなパターンで飛来。早めに倒す方が安全だが、合体POWを持っている奴は引きつけろ。
ナイクサード	200	2	ナシ	ファルコンメタルと似たパターンで動く。多少スピードが遅いので、3WAYなら楽に全滅させられる。
ダック	500	3	ナシ	地上を進みながら、3方向に弾を吐く。S·Gを装備すれば、敵弾を破壊しつつ本体も倒せるので楽勝。
タートル	500	2	アリ	普通の状態では無敵。しかも誘導弾を撃つ強敵だ。この弾を撃つ瞬間のみ破壊できる。チャンスを逃がすな。
ヒートウォーム	3000	6	ナシ	どこまでも自機を追ってくる。接近してきたら、AUTOで頭を撃ちまくって脱出。この繰り返しで勝てるぞ。
センチピード	5000	18	ナシ	ヒートウォームの強力タイプ。スピードは速いが、その分小回りがきかない。敵の中心で撃てば、体当りされない。
天井ミサイル	100	1	アリ	猛スピードで突っ込んでくる危ない奴。出現位置を覚えて、接近したら画面上に移動。落下前にAUTOで撃破だ。
モヒカン	100	1	ナシ	前後、上下から同時に現われ、体当りしてくる。S·Gを装備し、すばやく左右に撃てば、出現と同時に落とせるぞ。
コマンチ	100	1	ナシ	点滅しながら編隊で出現。点滅中は無敵だが攻撃もしてこない。その間に3WAYを装備し、点滅終了時に撃て！
シャッター	500	5	ナシ	開閉するシャッター。挟まれたらアウトだ。S·Gで撃破するか、タイミングを合わせて、一気に抜けるか選ぼう。

※図の中の★は、自機を示します。

ジャベリン

得点	800
耐久力	3
誘導弾	ナシ

上下の壁にはりついて、3方向弾を撃つ。障害物に守られているが、M·B·Lなら障害物を突きぬけて壊せるぞ。

セイバー

得点	800
耐久力	3
誘導弾	ナシ

上下の壁にズラッと並んだ砲台。4連射した後一瞬スキができるので、この時M·B·Lで一気に全滅させよう。

ファランクス

得点	800
耐久力	3
誘導弾	アリ

誘導弾を連続で発射する最強の固定砲台。とにかくすばやく倒すこと。そのためにも装備はAUTOがいいぞ。

スレイヤー

得点	800
耐久力	3
誘導弾	アリ

縦スクロール面に登場する。横壁に設置されたファランクスだ。障害物が多くて倒しにくいぜ。

グレイブ

得点	800
耐久力	3
誘導弾	ナシ

横に並んだ固定砲台。こいつの弾は誘爆弾。破壊しても爆風にふれるとミスだ。こいつもM·B·Lで一掃しよう。

アパッチ

得点	0
耐久力	2
誘導弾	ナシ

撃つとカプセルが破裂し、小型キャラを飛ばしてくる。AUTOなら楽に倒せるが、装備してない時は逃げよう。

タルタロス

得点	50000
耐久力	
誘導弾	アリ

▲上下に動く敵に合わせて移動。中心部を撃ちぬこう。

前方に2本、上下に1本ずつのレーザーと、誘導弾が武器だ。動きは、上下にゆるやかに移動するだけ。
速攻で倒すなら正面からM·B·Lを撃てばいいが危険も大きい。いつもレーザーの間に入るよう、自機の動きを合わせてやれば比較的安全だ。この戦法の時は、3WAYを装備！

◀レーザーを見切れば、恐いのは、誘導弾だけ。おちついて戦えばよけられるはずだ。

ギガイア

得点	50000
耐久力	
誘導弾	アリ

▲最強9面ギガイア。S·Gで誘導弾を破壊しながら戦え。

ギガイアには3タイプがある。2面の通常弾を吐くタイプ。4面のレーザーを発射するタイプ。そして、9面の誘導弾を撃ってくるタイプだ。
4面のギガイア以外はS·Gを装備し、敵弾を破壊しつつ同時に中心のコアを狙おう。もちろんS·Gは、最強の7方向にしとく必要があるぞ。

◀4面ギガイアのレーザーは超強力。写真のように3WAYを装備、安全地帯で戦おう。

フレイダーマウス

得点	50000
耐久力	
誘導弾	アリ

▲耐久力はあるが、AUTOを使えば簡単に倒せるぜ。

耐久力が上がってる以外、1面のタルタロスとほとんど変わらない。だから、フレイダーマウス攻略法も必勝パターンは同じ。3WAYで地道に戦うか、正面から短期決戦を挑むかだ。ただ、耐久力がある分、M·B·Lで短期決戦を挑むと危険。AUTOなら攻守のバランスがいいぞ。

◀攻略パターンは、タルタロスの時とほとんど同じ。もう楽勝だね。

ウィーズル

得点	50000
耐久力	
誘導弾	アリ

▲前進してきたら、後ろへ回り込んで攻撃しよう。

レーザー、誘導弾を装備した上、耐久力もあり、おまけに前後移動までしてしまうウィーズル。3WAYを装備し、誘導弾を壊しつつ中央部を攻撃しよう。敵が前進してきたら後方へ移動、後退したらまた前方移動して攻撃だ。移動する時に敵弾をうけないよう、距離は充分にとろう。

◀後方から再び前方に移動する時レーザーをうけやすい。注意してね。







ナムコ／発売中／5200円

パックランドにウラ面を発見!!

帰ってきた名作"パックランド"。なかなか評判がいいみたいだね。キミは、もうプレイしてみたかな。ところでこのゲーム、全32ラウンドをクリアすると、ウラ面に突入するんだ。知ってたかい？　もちろん、難易度はメチャ高い。どんだけ違うか、オモテとウラのラウンド１を比較してみるぞ。

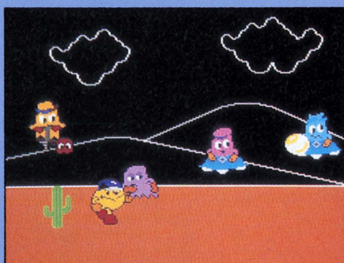
徹底比較!! オモテ面VSウラ面



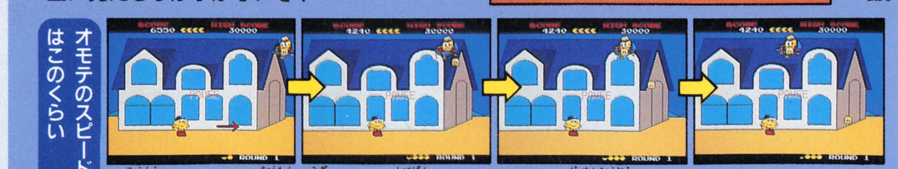
簡単、簡単。ここをクリアできないでウラに挑戦するなんて、3百億年早いぜっ!!

敵　見かけは同じでも実力はダンチだ

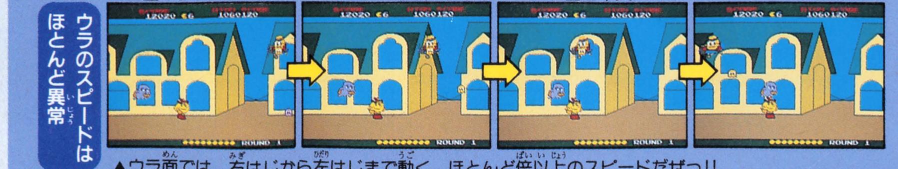
オモテとウラの一番の差は、敵キャラの強さが全然違うこと。クライド、ピンキー、スーなどなど、見なれた奴らばかりだけれど、移動スピードが超速いのだ!!　こいつらを見てると、マイキャラ"パックマン"がスローモーションで動いているみたい。こうなるともう、とっさのキー操作じゃ逃げられない。敵のパターンを完全に覚えるしか手がないぞ！



◀ウラのラウンドが進むと、敵の動きはさらに速くなるぜっ!!



▲上空のクライドに注目。右はじから出現したクライドが、画面中央にくるまでに……。



▲ウラ面では、右はじから左はじまで動く。ほとんど倍以上のスピードだぜっ!!

グラフィック　色が渋めになるぞ

各ラウンドの構成自体は変化なし。オモテとウラのマップを見較べてもらえばわかるよね。ただ、色だけは変わっていて、白っぽい街並みがカラフルになっている。後半のラウンドも渋めの色使いをしていて、いかにも難しっぽいぜ。

フィーチャー　出現法則は同じ

気になるフィーチャーだけど、出現法則はオモテ面とまったく同じ。今月紹介した法則表が、そのまま使えてしまうぞ。ただし、敵の動きがハンパじゃない。無理にフィーチャーを取ろうとすると、アッという間に囲まれて地獄行きだ。

ウラはクリアするだけでも大変。高得点狙いは、二の次と考えた方がいいぞ。



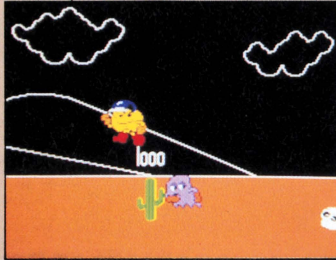
◀身を守るためにも、ヘルメットだけは欲しい。



何よ、このムズさ。これで最初のラウンドなんて……ジョーダンでしょおっ!!

全ラウンドフィーチャー出現法則はこれだ！

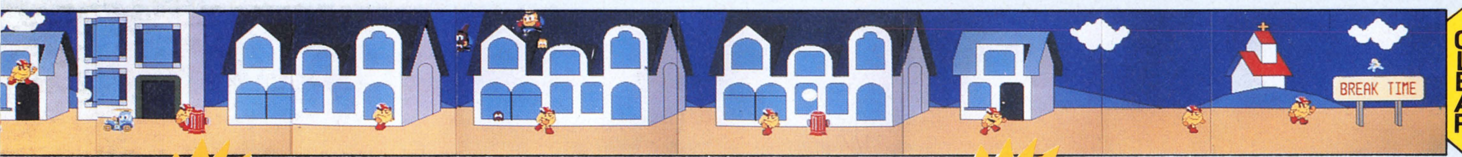
隠しフィーチャーの出現法則。前号では、トリップ3までしか紹介しなかったね。ソフト発売から一ヶ月たったし、そろそろいいかなって判断で、今月は全ラウンドの出現法則を載っけるぞ。(表内の数値は、ラウンド開始時の下2ケタの得点と、フィーチャーの出現する移動物の順番の関係を表したものです)



▶出現法則さえ覚えれば、いちいちフィーチャー探しをしなくてすむぞ。さあ、持ってけドロボー!!

トリップ	ラウンド	フィーチャー	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
1	1	ヘルメット	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
	2	逆さ	2	5	6	7	2	5	6	7	2	5
	3	透明	1	2	ナシ	ナシ	1	2	ナシ	ナシ	1	2
	4	風船	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
2	5	ヘルメット	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
	7	透明	1	2	3	ナシ	1	2	3	ナシ	1	2
	8	風船	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	9	ヘルメット	1	2	3	ナシ	1	2	3	ナシ	1	2
	10	逆さ	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
	11	透明	1	ナシ	ナシ	ナシ	1	ナシ	ナシ	ナシ	1	ナシ
	12	風船	1	ナシ	ナシ	ナシ	1	ナシ	ナシ	ナシ	1	ナシ
4	13	ヘルメット	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
	15	透明	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
	16	風船	1	5	ナシ	ナシ	1	5	ナシ	ナシ	1	5
5	17	ヘルメット	1	ナシ	2	3	1	ナシ	2	3	1	ナシ
	20	風船	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
6	21	ヘルメット	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
	23	透明	1	2	3	ナシ	1	2	3	ナシ	1	2
	24	風船	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
7	25	ヘルメット	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
	27	透明	1	2	3	5	1	2	3	5	1	2

◀ラウンド6、14、18、19、22、26、28及びトリップ8にはフィーチャーは出現しない。

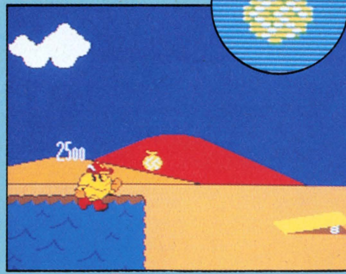


フルーツ ウラ面のメロンは超高得点!!

オモテでは4種類登場したフルーツだが、ウラではメロンただひとつ。だが、このメロン、超高得点アイテムなんだ。(オモテとウラの得点パターンを表にしたから見較べよう) 序盤のラウンドから高い得点を稼げるのは嬉しいところだね。

ただし、連続して取るのは難しいかも。ここでも敵の動きの速さがネックになるんだ。特に、高い位置にあるメロンに手を出すと、飛行キャラのえじきだぞ。

▼続けて取っていければ、得点はガンガン上がるぜ!!



オモテ

トリップ	フルーツ	1個	2個	3個	4個	5個	…
1	チェリー	100	300	500	1000	100	…
2	イチゴ	300	500	1000	1500	300	…
3、4	ミカン	500	1000	1500	2000	500	…
5～8	リンゴ	1000	1500	2000	2500	1000	…

ウラ

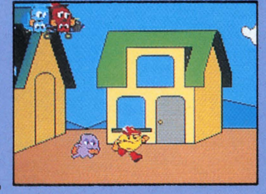
トリップ	フルーツ	1個	2個	3個	4個	5個	…
1～8	メロン	1500	2000	2500	3000	1500	…



制限時間 アッという間に時間切れ

ウラ面の大きな特徴をもうひとつ。各ラウンドクリアのための制限時間が、異常に短かいんだ。オモテ面のつもりでプレイしていると、ラウンド半分くらいで時間切れだ。

制限時間をオーバーすると、スーが猛然と襲ってくるのは知ってのとおり。難易度が高いからといって、慎重にプレイするわけにはいかないんだ。

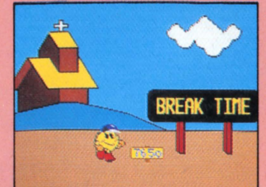


◀タイムアウト!! 来た来た、スーが来たぞ～!!

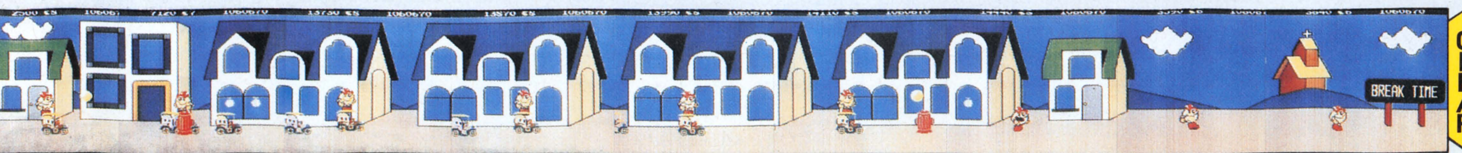
芸術点 タイミングは同じだよ

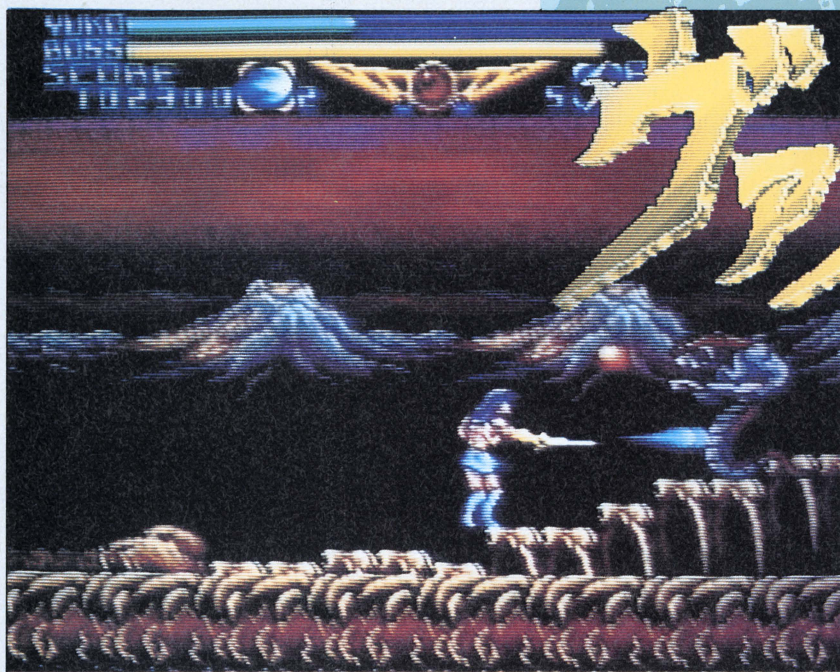
ラウンドクリア時に入る嬉しいボーナス"芸術点"。ウラ面でも、得点の決まるタイミングは同じだ。

"もう7650点を出すポイントはマスターしちゃったよ～ん!!"というキミ。よかったね。ウラでも思う存分腕をふるっておくれ。



◀やりっ、7650点。何度出してもいい気持ち。





ヴァリスII

日本テレネット／6月23日発売
CDロム／6780円



迫力のサウンドにのってバトルする"夢幻戦士・優子"。とにかくデッカイ敵キャラを相手に、キミの"優子"はどんな活躍を見せてくれるかな!?

CD-ROMの大容量を武器に、華麗なアニメーションシーンと豪華なゲームミュージックでプレイヤーを超現実の世界にクギヅケにしちゃうぞ！

今回は"優子"の出生の秘密が解き明かされるACT4までのバトルポイントをアドバイスしよう。

パワーアップした武器をどう使いこなすかがカギ!!



"優子"の戦闘を最も有利にしてくれるのは、武器のパワーアップアイテム。最高にパワーアップした状態では、初期とはまるで別の武器のようになる。武器を持ち換える時は、パワーアップ後のこともよく考えておかなくちゃね。

ノーマル





パワーアップした時の破壊力は武器の中で最高だ。

カッター





敵の弾も消せる便利な武器。最もつかいやすいぞ！

ホーミング





パワーアップすると連射が可能。敵の多いステージで有効。

デュアル





上下に敵がいるステージではかなり戦いを楽にできる。

オプションバリアをうまく使いこなせ!!





オプションバリアはダメージを防ぐだけでなく、敵を攻撃してくれる。真上の敵も倒せる便利な武器なのだ。



ACT 1 優子の前に再び敵が現れた!!

このステージは地下鉄の飯田橋駅が舞台。マップはとても単純なのだが、あまり先を急ぎすぎると敵の体当たりを食らうので慎重に。最下階では敵の数が多いので、カッターを使うと戦闘がグッと楽になるぞ。





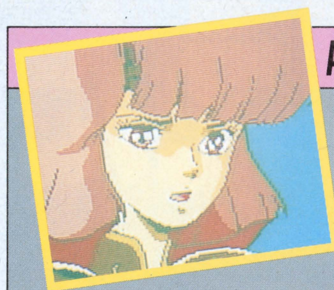
▶このステージでは、複雑な動きの敵は少ないが、いきなり飛び出してくるボヨヨーンには注意!!



▲空中から攻撃してくるガデル。素早く下に回りこめ!!



▶ボス・ザルーガは炎を吐きながら迫ってくる。連射で倒せ！



ACT 2 スペシャルアイテムで危機を脱出!!

このステージからいよいよ夢幻世界へ突入する。"麗子"から『ヴェカンティ』の危機を知らされた"優子"は、不気味な洞窟へ入っていくのだ。

ここは、地形が複雑で落とし穴が多い。弾を撃ってくる敵が多いので、スタート直後に出るデュアルはパスしてカッターのままで戦った方がいいかもね。

縦スクロール部分では、オプションバリアを使え!!

▼洞窟の内部は落し穴が多い。小さな敵でも体当りされると穴へ落ちるぞ！





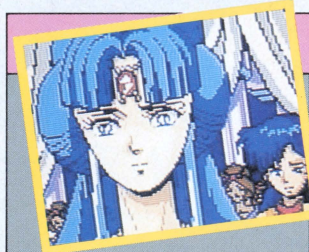
▲デュアルとオプションバリアを組み合わせれば、戦いはぐっと有利！



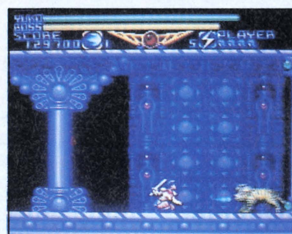
▶地上の砲台はいち早く破壊せよ。



▲ギラン自体の攻撃は激しくないが、いきなり天井から骨をばらまいてくるぞ！あまり動き回らずに攻撃しよう。



ACT 3 優子こそヴァリアの血を引く娘!?

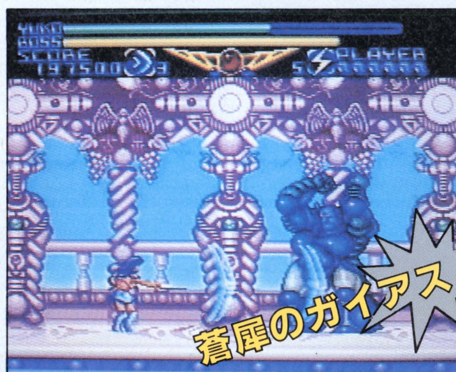


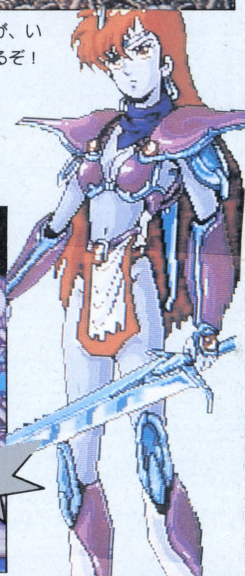
"優子"は"幻夢女王・ヴァリア"の待つバリア城へと向かう。

このステージでは、スピードのある敵が前後から襲いかかってくる。常に画面の中央にいるようにして、突然現れる敵にそなえよう！

挟み打ちにあった時には、迷わずクラッシュやインビジビリティを使って脱出するのだ。

◀敵の動きはとにかく速い。画面中の敵を一掃してからスクロールさせるようにしよう。





▶3回弾を吐いた後にじりじりと近づいてくる。とにかくカタイやつなので覚悟して！

▲腕を振り下ろした瞬間に頭上から弾を発射するぞ！

優子の戦士としての血が燃え上がるっ！

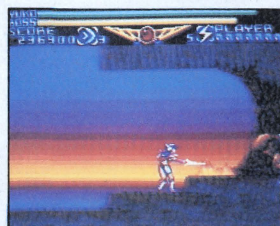


ACT 4 幻夢帝王・メガスの正体を暴け!!

ここのステージから"幻夢帝王・メガス"の支配地に入る。マップは複雑ではないが、とにかく広大だ。

しかも、ここは体力回復のアイテムが少ない。ムダな戦闘はさけ、かわせる敵はできるだけムシしてどんどん先に急ごう！

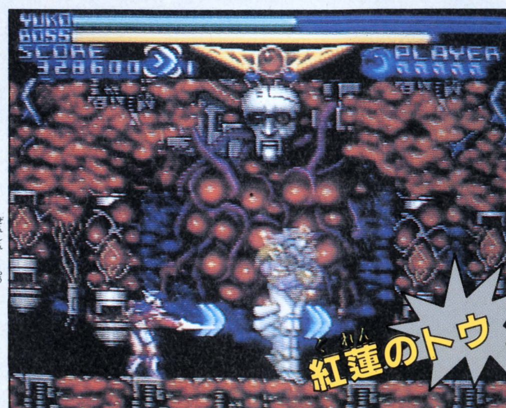
危機一髪の時には、タイムストップを使って切り抜けよう。



▶このステージから敵もグンと強くなる。パワーアップした武器でないとツライぞ。



▶全身を猛スピードで回転させて攻撃してくる。弱点は足だ！



いよいよメガス城内に潜入だ!!

小学館

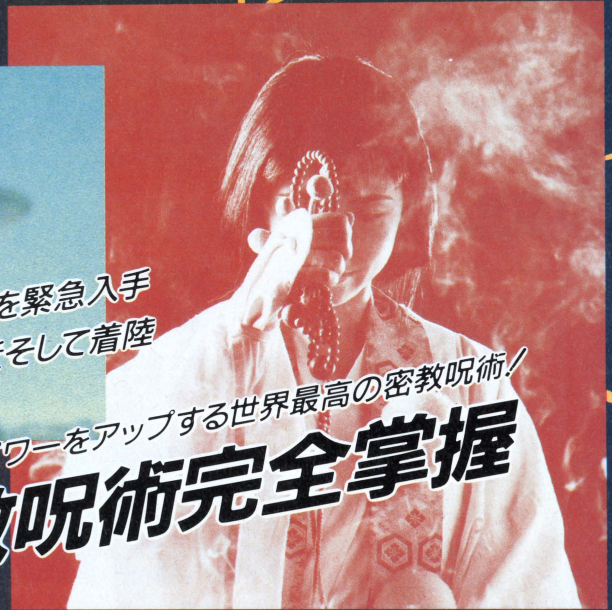
これは、想像を超えたミステリー。

たったひとつの事実を求めて、数多くのミステリーに挑戦。第6号も、想像を超えた衝撃の出来事がいっぱいだよ。





UFO未公開写真を緊急入手
UFO急接近そして着陸



あなたのパワーをアップする世界最高の密教呪術!
密教呪術完全掌握

★小学館スペシャル★ スーパーサイエンスマガジン

ワンダーライフ

好評発売中 定価410円 第6号

宇宙人とのコンタクト 対談
横尾忠則/高橋克彦

神秘のパワーを科学解明
カラーサイエンス【気功】

藤子・F・不二雄の異説クラブ
失われた大陸



恐るべき、ワンダーたち。

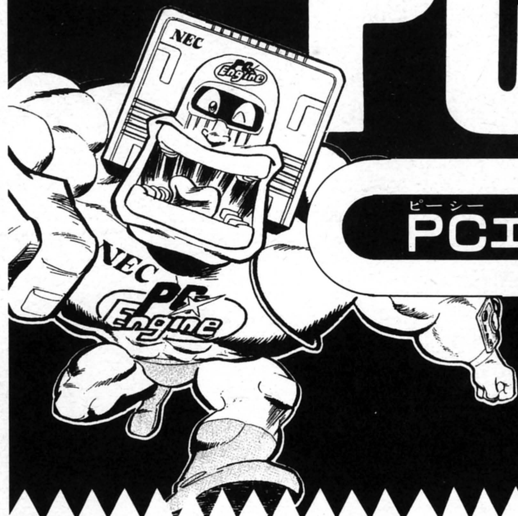
世界を動かす謎の秘密結社の正体とは……
ショック情報 フリーメイソン

密教呪術の奥儀・念力を伝授!
超人への道—密教超能力

神秘の力を与えてくれる
秘法白魔術実践講座

地球は今滅亡の危機にある
小惑星X地球に衝突

ワンダーライフ 第7号 8月5日ごろ発売 ●予価450円(税込)



今月のテーマ

PCを取り巻く環境アレコレ

東京おもちゃショーでは、コア構想商品の参考出品もあった。PCエンジンを取り巻く環境もいろいろ変化している今日この頃、今月はみんなからの意見をまじえながら、ゲーム環境を考えてみたい。



THEME 1 「天の声2」(バックアップユニット)発売決定!

■発売日7月末　価格2600円

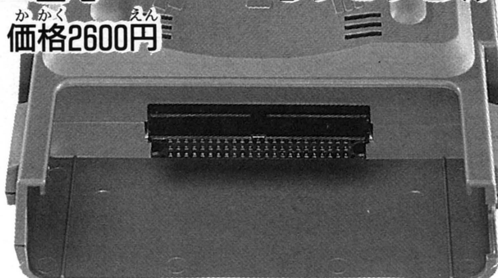
ここ2カ月にわたって「PCエンジン+」で取り上げてきた、バックアップユニットの「天の声2」の発売日と価格がようやく決定した。まずは、メデタシメデタシ、ホントによかった。

当初3000円前後と言われていた価格も、意外(?)に安くなって2600円。ハドソンさん、どうもありがとッ!

これからの家庭用ゲームは、RPGやシミュレーションが主流になって行くであろうことを考えると、そのために多少価格が上がったとしても、これからはゲームマシン自体にバックアップ機能がついている方がいい、とPCエンジン編集部は考えている。その意味で、この「天の声2」のおかげで、PCエンジンも立派な一人前のゲーム機になったなあ、という感じすらする。ソフトメーカーさんにとっても、このバックアップユニットは、ソフト制作上「出てきてくれてうれしい周辺ハード」となるだろう。

バックアップデータに関するOSはCD・ROM²と同じだから、RPGなどを作る場合には、なるべく対応するようにしてほしいものだ。

アスク講談社さんの「ネクロスの要塞」は今のところ、バックアップ対応ではない、とのことだけど……ウ〜ム、残念だなあ。



▼パッケージと本体。下は基本入力画面の見本。メニュー方式で操作はカンタン。

BACKUP RAM DELETE
選んでください
001 COBRA1
002 COBRA3
003 COBRA4
004 TENGAI3
005 TENGAI2
006 TENGAI4
007 TENGAI1
008 MONST.LAIR

THEME 2 PCエンジン北米版今秋発売…



▲横が約30センチ、奥行き約20センチ。アメリカは土地が余っているせいか、国内版と較べるとかなり大きい。色はグレー。

The TurboGrafx™-16 system	
予価199ドル(約3万円)	パッド1個とソフト1枚を標準装備している。
The TurboGrafx™-16 CD player	
予価399ドル(約6万円)	CD-ROMプレイヤーとインターフェイスのセット。

PCエンジンがアメリカでも発売されるそうである。それも、なんとCD・ROM²も同時発売になるようなのだ。

左で紹介しているのが、北米版PCエンジン、"The TurboGrafx-16 system"。右下の写真がCD・ROM²システム "The TurboGrafx-CD player"。

で、まず、最初に誤解のないように断っておくけれど、名前の中にある"16"という数字を見て、「エッ、北米版って16ビットマシンなの!?」と驚かないように。

これは、マシンの中の画像コントローラーに16ビットのLSIを使っていることから名付けられただけで、決してメインCPUが16ビットということではない。まあ、「ターボグラフィックス」という名称から想像できるように、このマシンは「画像が美しい」というのを最大のウリにしているようだから、それを強調するために「16」という数字をつけた、と思っていいだろう。で、ついでに言っておくと、現在日本で売られている、つまりキミたちが使っているPCエンジンの画像コントローラーも16ビット。

けっこう話が長くなってしまったが、まとめちゃうと、この北米版、アメリカ人の好みとか、手の大きさにあわせて、デザインやサイズは違

ソフトは魔神英雄伝ワタル他が同時発売!!

ソフトは「魔神英雄伝ワタル」のアレンジバージョンが本体とセットで販売される他、「魔境伝説」「エイリアンクラッシュ」など順次売り出されていく予定。ソフトに互換性はないとのことだが、米バージョンをプレイしてみたい気もするね。



THEME 3 PCユーザーの間にRPG熱望の声!

さて、先月号で「RPGに関する意見を募集したところ、ゲームのシステムやシナリオについて意見は各人各様でいろ〜んなものがあって、まだまだ整理中、募集中といったところだけど、みんなに共通した意見がひとつだけあった。それは、「PCエンジンにはRPGが少ない！」というもの。

確かに、6月30日現在、PCエンジンのRPGは「邪聖剣ネクロマンサー」「魔界八犬伝SHADA」「死霊戦線」「アウトライブ」「凄ノ王伝説」そしてCD−ROMの「天外魔境」の6本（あと「ダンジョンエクスプローラー」を入れる手もあるけどね）。本体が発売されて2年近くなるということと、最近のRPG人気を考えれば、この数は確かに少ないだろう。

この少なさは、ひとつは、PCエンジンのグラフィック能力が高く、発売当初はその能力を活かすべくシューティングやアクションがメインに出されたことも関係していると思う。それは十分理解できるのだが、「RPGがなかなか出ないから、ついファミコンに浮気してしまう……」なんてこういうカワイソウなユーザーもいるとなると、ここはひとつ、メーカーさんにガンバッてもらうしかない。で、ガンバリついでにもうひとつ。「RPGをもっと」という声の大半は、PCエンジンのオリジナルを強く望んでいるのです。ちょっと言い方が悪いけど「PCエンジン持ってないと、このゲームができないだろう、エヘヘ」とイバレルようなものが欲しいわけなのです。よろしくお願いしますよ。

PC初のRPG、「ネクロ」。不気味なグラフィックが特徴。

「アウトライブ」の人気も根強い。

※PCエンジン北米版の価格は、1ドル=150円で換算しています。

その影響は？

うけれども、中身は日本版も北米版もまったくといっていい程同じ。CD・ROM²システムにしても、デザインなどは違っているが、性能としては同じとのことである。

北米版は今年の秋の発売予定。アメリカといえば、ファミコンが“NES”の名で1300万台以上販売されている現在、PCエンジンが、画像の美しさを主要な武器にして、どの程度の人気を獲得できるか、興味深いところ。なんでも“NES”は今年いっぱいで累計台数2000万台を見込んでいるそうなのだが、PCエンジンは年末までにどのくらい売れるだろうか？

ここのところ、ファミコンを筆頭にメガ・ドライブやPCエンジンの東南アジアやアメリカ、ヨーロッパなどへの進出が盛んで、日本も家庭用ゲーム機の分野では世界的にトップレベルといえる。ハードがどのくらい売れるかと同時に、外国では、どんなソフトが人気になるのかも、けっこう気になるところだね。



セットアップの方式も日本版とは少しちがっている。でもって、やっぱりけっこうデカイ。

セガ、メガ・ドライブはヨーロッパにも上陸！

セガ、メガドライブでも今年の9月から「ジェネシス」のブランド名でアメリカで販売開始。ソフトは10種類が同時発売される予定だ。

セガではマスターシステムをすでに韓国とヨーロッパで販売していて（ちなみに韓国では、マスターシステムは、あの任天堂のゲーム機と同じ「ゲームボーイ」のブランド名で販売されている）、ヨーロッパでは市場の変化を見つつ、メガドラの発売時期の検討に入っている、とのことである。

アミーガなどのパソコンゲームに対抗して日本勢力がどこまで伸びるか非常に楽しみだ。

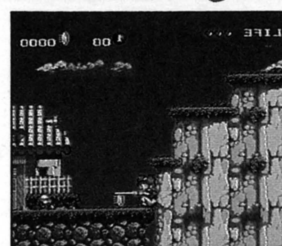


なお、PCエンジンのソフトはサイズや形状は国内版と同じだが、互換性はなし。当分の間は、国内で生産してアメリカへ輸出することになるそうだ。

で、ソフトのことを言ったついでに、書いておきたいというか、メーカーさんにお願いしておきたいのが、PCエンジンにはファミコンのように「アメリカ用のソフトを生産するのに工場を使いすぎて、国内用のソフトの生産が遅れる」というようなマネはしてもらいたくない、ということ。

ここのところ、カードの生産にけっこう時間がかかっているようだし、これ以上遅くなるのは、新作を待ち望んでいるユーザー側としてはちょっとツライと思うのだ。

ま、そんな心配はさておき、PCエンジンがアメリカで好評ならば、アメリカのソフトハウスが“The TurboGrafx -16 system”用にソフトを作り、そのソフトが日本に逆上陸してくる可能性だってないとは言えない。日本とアメリカでは、ゲームに対する好みはけっこう違うけど、だからというか、違うからこそ、プレイしてみたいと思ってしまうよね。



◀ハードとセット販売される「魔神英雄伝ワタル」。メッセージやキャラがどの程度アレンジされるのか、気になるなぁ。

本誌7月号の中本さんのコラムを読んでくれた人は覚えているかもしれないけれど、今年、アメリカで開催されたCD−ROMコンファレンスでは、CD・ROM²システムの評判が非常に良く、「どうすればCDのソフトが作れるのか？」といった問い合わせがかなり多かったらしい。そうなると、案外、CD-ROMの逆上陸の方が早いかもしれないし、ちょっとばかり、期待したいところだ。

THEME 4 PCソフトにニューウェーブは来るか？

PCエンジンのソフトの種類は、現在までに約60本。ファミコンの場合200本を越えるソフト数があり、それとは較べものにならないが、シューティング、アクション、RPG、シミュレーション、アドベンチャーと一応のジャンルも出そろい、家庭用ゲーム機としてひとつの市場を確立したと言えるだろう。

で、ゲーセンからのバリバリのシューティングの移植とか、本格RPGももちろん大歓迎なのだが、そろそろ、ちょっと変わった感じのソフトが出てきてもいい頃かもしれない。

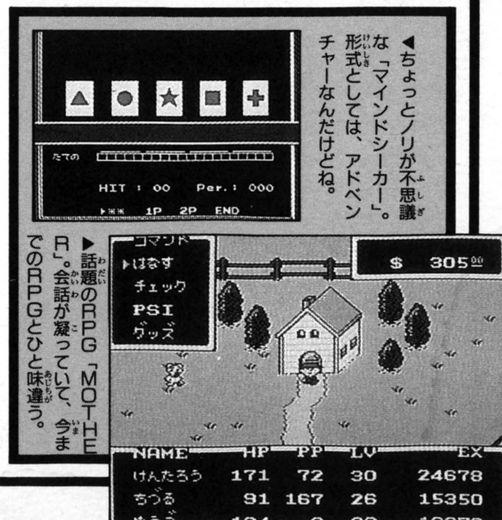
例えば、有名なところでは、「リトルコンピュータピープル」。これは、ひとりの人間がブラウン管の中に住んでいて、その生活をのぞき見る、という設定のゲームというより環境ビデオのノリに近いものだが、発表時には、まったく新しいタイプのソフトとしてかなりの注目を浴びている。

ファミコンなどでも、最近では「マインドシーカー」（ナムコ）という超能力に題材をとった、一風変わったゲームが登場している。

PCエンジンでも、ゲームのニューウェーブと言えるような新しい試みのソフトが出てくれば、それが人気が出るかは別の問題として、非常におもしろいと思うのだが……。

映画とか小説とかに、いろんなパターンのものがあるように、これからのゲームには、いろんなパターンがあっていいはず。

さて、キミたちの考えは？



◀ちょっとノリが不思議な「マインドシーカー」。形式としては、アドベンチャーなんだけどね。

◀話題のRPG「MOTHER」。会話が凝っていて、今までのRPGとひと味違う。

©ナムコ ©NINTENDO SHIGESATO ITOI

Whats Game?

不定期連載第１回〈突発的インタビュー〉

GUEST マンガ家 **寺沢武一氏**

これから先、ゲームには、どんな可能性があるのか？　さまざまな人に考えを聞いてみよう、と始まったこのコーナー。人によって「ゲーム観」は千差万別。初回のゲスト寺沢氏はどう考えているか？

ゲームは可能性に満ちている新しいメディア

――最近、「コブラ」もそうですけど、マンガがゲーム化されるケースが多いですよね。マンガとゲームをメディアの一分野としてとらえた場合、どんな違いがあるとお考えですか？

「マンガは紙、ゲームはテレビ、と表現する場は違いますが、基本的には、ゲームは、マンガもアニメもすべて含むことができる可能性を持ったメディアだと思います。というのは、今は、電子出版で本をCD－ROMで出すことが可能だし、アニメーションシーンなども容量が許せばゲームの中で表現できるようになってきている。極端な話、マンガの２ページを１画面に取り込んでいけば、ゲームの中で、パラパラとマンガのページをめくっていくことだってできる。

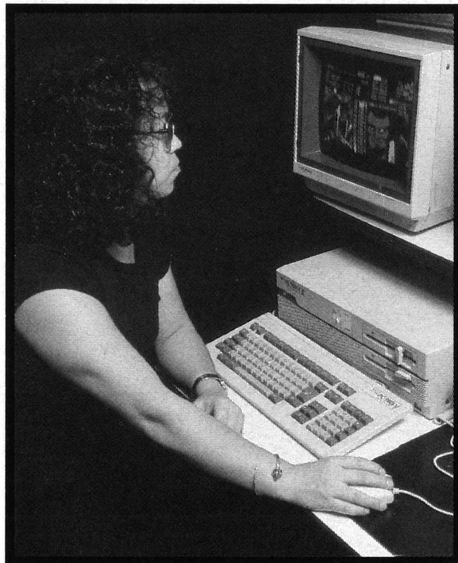
それに対して、マンガではできないのにゲームでならできることもある。マンガがパラパラめくっていくだけのものなのに対して、ゲームではひとつひとつの場面で読者というかユーザーが参加することができますよね」

――RPGなどでコマンドを選ぶといったような意味ですね。

「まあ、そうですね。今は物語の本筋はひとつで、その中にある程度選択の幅があるというゲームがほとんどですけど、ゲームを取り巻くいろんな環境が進歩して、本当の意味でのマルチエンディングが実現すれば、マンガなどで表現不可能なことを非常におもしろい状況として描き表すことができるでしょうね。選択の幅が広いということは、自由度が大きいということで、物語を作る側から言うと、ゲームの自由度が大きければ大きいほどドラマは作り易くなると思います」

――おもしろそうですが、作るのもけっこう大変そうですね。

「時間は、そうとうかかるでしょうね。しかし、やりがいは非常にあると思います。ボクはマンガを描く場合に、最初100ページ分のアイディアを考えて、それを絞り込んでいって30ページ分の作品にする、といった手順をとっているんです。その時、物語の進行のリズムとかテーマとかを考えていろいろな要素を省いて行くことになるんですが、ゲームとなれば、ユーザーが自分自身の関心のある枝葉の部分に寄り道しながら楽しむことができる。



例えば、マンガの中で、メカニックな部屋があって、そこにテレビが置いてある。マンガの場合、物語がそのテレビに絡まないかぎりデザインしか表現できない。ゲームなら、そこにプログラムを用意しておけば、どんな風に動かすのかなど、いろいろ試すことができるわけです。女の子が登場した時なんかは、その子が脇役であってもいろいろ話ができたりとか。そういった選択できる要素を増やしていけば、ゲームの中で人生のシミュレーションに近いものがプレイできるようになるのでは。現時点では無理にしても将来は可能になるでしょうね」

――そのようにゲームをマルチエンディングを可能にするメディアとしてとらえると、例えば、ゲームをマンガの延長線上で作るとして、どんなものになるでしょうか？

「個人的には、ロープレとアドベンチャーとシミュレーションの３つの要素が中心になると思います。シミュレーションが入るのは、おかしなこと、不整合なことをなくしたいから。簡単な例で言えばバトルシーンで怪物と戦うにしても、仲間の怪物が騒ぎを聞きつけて、後から殴りつけてきたり、というような要素を取り入れたいですね。その方が、いろんな選択ができるようになると思います」

――同じ物語を体験するにしても、自分で選択したとなると、受ける感動もずいぶん違うでしょうね。

「ええ。よくできたロープレとかアドベンチャーの場合、マンガや小説よりも感情移入の度合いは大きいですよね。ゲームの場合は、なにしろプレイヤーがうまくコントロールしてやらないと、主人公が死んでしまう。ホント、いいゲームをプレイしていると、魂が吸い込まれていくような感覚があります。登場人物の言葉にしても、現実をうまくシミュレーションしているようないいドラマを持ったゲームだと、すごく説得力があるでしょうね」

ドラクエはよくできてると思う、でも全部ドラクエである必要はない

――今ゲームを語るとなると、どうしても「ドラゴンクエスト」の話が出てくるんですが、「ドラクエ」についてどう思いますか？

「非常にバランスがいいですよね。ゲームのシステム自体もそうですけど、グラフィックの面でも感心させられます。

ファミコンの場合、ハードの性能の問題で、使える色数なんかが制限されるから、どうしても、かわいい感じのキャラの方がよく表現できますよね。ドラクエのキャラクターデザインは鳥山明さんだけど、やはり鳥山さんじゃないとあれだけのいい仕上がりは不可能だったでしょうね。マシンにはそのマシンの表現能力の限界があるから、例えばボクの絵をファミコンで表現しようとすると、どうしても無理がある。まあ、そのタッチの向き不向きは別としても、鳥山さんのデザインはマシンの能力を越えてるというか、能力の限界をうまく利用して描いてると思います。特に、マップ上を移動している時の主人公たちと、バトルシーンでの敵キャラクターの絵のバランス。まったく違和感がなくて感心しますね」

――ところで、このところ作る側もかなり「ドラクエ」を意識していて、中には似たようなゲームを作ろうとしているようなところがあると思うのですが。

「それはそれで、いいと思う。あのドラクエの

ゲームソフトの未来を考える!!

システムは、完成された素晴しいものだから、それを利用して、ストーリーのパターンをいろいろ変えて作っていけば、まだまだ、多くのユーザーが受け入れてくれて、楽しめるものはできると思いますね。ただ、全部が全部『ドラクエ』になると、ゲーム自体の可能性を否定することになるんじゃないか、と。

ゲームにはオモチャというより、文学とか芸術のようにひとつの作品としていろんなことを表現できるようになる可能性があるとボクは思うんです。でも今のうちに新しい試みにチャレンジしていかないと、これ以上発展しなくなるんじゃないかなあ。このところ、ゲームも一般的に認知され始めてきていますが、ここで新しいことをやっておかないと、「なんだ、この程度のものなんだな」とみんなに思われて、ゲームの世界が広がっていかないんじゃないかと」

今のうちに新しい形態のゲームが出てこなくては……

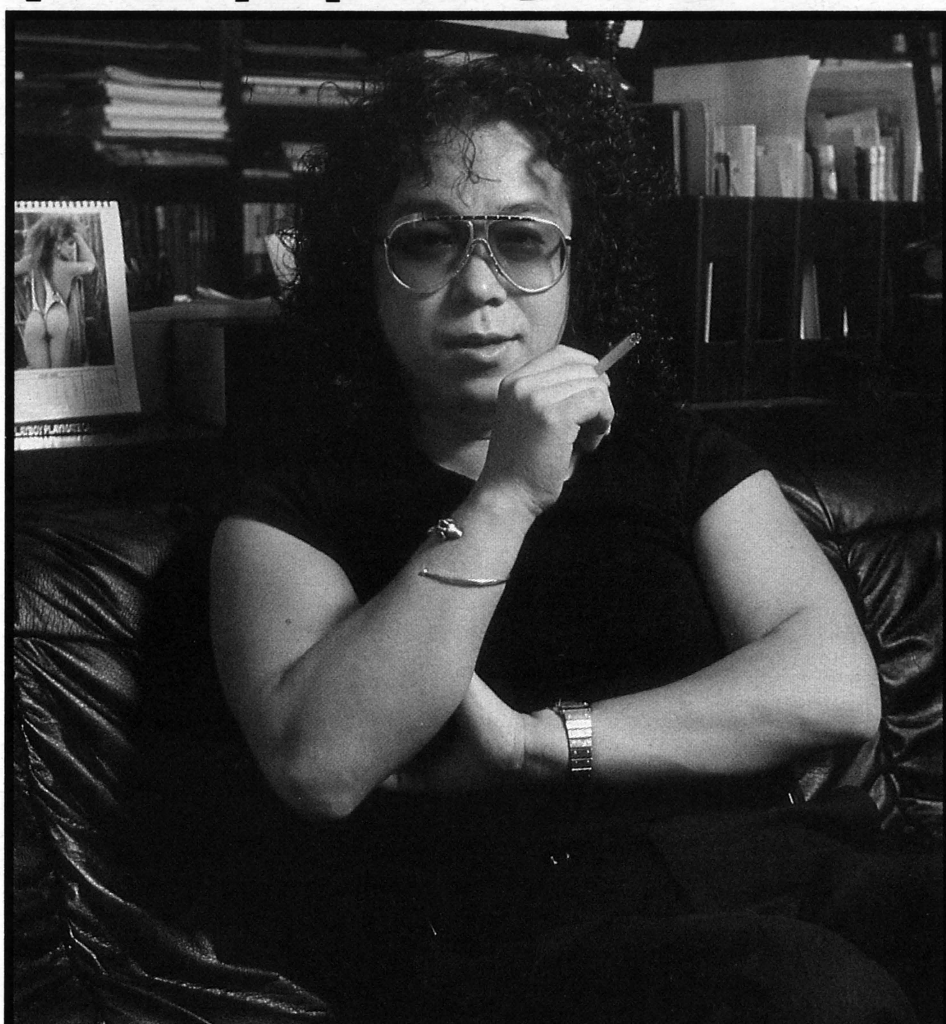
「マンガだって、恐怖マンガとかギャグとか、いろんなものがあるわけで、それと同じでゲームにしてもいろんな形態があってかまわないはず。確かに、まわりの状況によって、どんなゲームがウケるとかウケないといったことはあるけれど、〝ゲームはこうあるべき〟というような制限はない。問題は、その形態の中で一定の水準を保っているかどうかじゃないですか」

——その点、外国のゲームはバラエティに富んでますよね。

「外国ものには、とんでもない想像力を感じさせるものがけっこうありますね。『マニアックマンション』とかね。最近では『テトリス』なんて品性すら感じる。日本のゲームには、そういう発想の凄さはあまりないですね。ただ、日本人はアレンジはうまいから、外国のソフトのおいしいところを少しずつ取ってきて、それを使っていいものを作って、また外国へ持っていって売っちゃう」

——まあ、それはゲーム以外の分野でもよく言われることですね。

「根本的なものをどこかから借りてきて、見かけだけを調整するようなことばかりしていると、やはり進歩はなかなかないでしょうね。中には「もうゲームのパターンは出尽くした」と言ってる人がいるけど、数がたくさん出ただけであって、イメージがすべて出尽くしたわけじゃない。マンガだって今までいろんなパターンのものが出てきたけど、決して出尽くしたわけじゃないようにね」



▲寺沢武一氏。マンガ家。34才。ハードボイルドなタッチのスケールの大きい作風で、熱狂的なファンを持っている。代表作は「コブラ」「ゴクウ」他。コンピュータには以前から興味があり、仕事場にもパソコンを揃えている。

インタビュー後記



▲「コブラ」はCD-ROMでゲーム化された。声優を多く使うなど、AV面でゲームの新境地を開拓。

確かに現状ではまだ不可能だろうが、ゲームの開発環境が整ってくれば、コンピュータという魔法の箱を通じて、とんでもない「物語世界」が生まれる日がやってくるのだろう。開発環境と一口に言っても、それは技術的なことや、経済的なことや、あと作り手の能力（才能だけでなく情熱とか体力なんかも含めて）とか、いろんな要素が必要になってきて、けっこうというか非常に大変なことだと思う。でも、やっぱりそんなゲームをやってみたいよね。で、その時がやってきたら、ゲームは映画なんかと肩を並べて、立派に芸術のひとつのジャンルになるんだろうね、う〜む、スゴイ。



月刊 PCメディアプレス PC MEDIA PRESS

これが最後通牒

夏休みPCエンジンワールド御招待です!!



超ビッグなイベント「夏休みPCエンジンワールド」。メーカーごとのブースでは新作および未発表ソフトを優先的に紹介。きみたちの質問にも答えてくれるぞ。会場には2つのステージが設けられ、メーカーごとのゲーム大会、新作デモプレイ、アイドルタレントのミニコンサートなどの開催が予定されているのだ。

東京流通センター(7月29日)、名古屋市国際展示場(8月1日)、大阪ビジネスパークNEC C&Cプラザ(8月3日)の3会場に、本誌読者それぞれ500名ずつを招待するぞ。下のあて先にガンガン応募してくれ。しめ切りは近い! 出展予定メーカー＝タイトー、サリオ、ナムコ、データイースト、NCS、ビクター音産、ビッグクラブ、フェイス、アイレム、ヒューマンなど20数社。おもちゃショーに出展したメーカーはほとんど参加するらしいから、10ページの記事を見て参考にしてくれ。

官製はがきにきみの住所・氏名・希望会場を明記して、下記のあて先まで応募しよう。
〒162東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル
夏休みPCエンジンワールド事務局
月刊PCエンジン係
しめ切り：7月10日（当日消印有効）

●PC MEDIA PRESS

ビジネスショウレポート

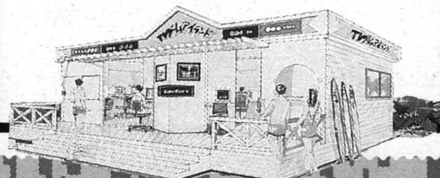
パソコンや周辺機器、ソフトウェアを集めた第68回ビジネスショウが、5月17日から4日間、東京・晴海の国際見本市会場で開かれたのだ。今回最も注目を集めたのが、ラップ・トップ・パソコンのカラー化だ。日本電気、東芝をはじめ各社がカラー液晶ディスプレイを展示しており、これらの商品は今年の年末から来春にかけて、パソコンショップ店頭をにぎわせそうだ。またシャープが電子手帳の仕様を公開したために、同社以外からICカードが多数出展。テトリスや麻雀、オセロなどのゲームのカードも展示されてたぞ。



●江ノ島シーサイドプラザ●

TVゲームアイランド出現

夏休みには海にも遊びに行きたいし、PCエンジンもプレイしたい、なんて欲ばりな望みをかなえてくれるのが、イベントスペース“TVゲーム アイランド”だ。江ノ島海岸隣接地に設けられた特設海の家で、TVゲームのソフトメーカー各社が新作ソフトの紹介をしてくれるっていうから、うれしいじゃないの。展示の日程は7/22～24＝データイースト・トンキンハウス・カプコン・ジャレコ、7/25～27＝ハドソン、7/28～30＝サン電子、7/31～8/2＝テクノス・ビクター音産・インテック、8/3～5＝CBSソニー・アイレム・パックインビデオ・アスミック、8/6～8＝ヒューマン・ビデオシステム・タイトー・ビッグクラブ、8/9～11＝コナミ、8/12～14＝NECアベニュー、8/15～17ナムコ。



●PC MEDIA PRESS

コロコロコミック4大イベント

EVENT 1 コロコロ・サマー・キャンプ山中湖

小学1年生から中学3年生まで、保護者から許可をもらい、参加費用（28500円）が出せる人なら、誰でも参加できるのがコロコロサマーキャンプだ。期間は8月9日から8月11日まで、場所は山梨県山中湖。このキャンプをおすすめするのは、2日目にPCエンジン大会があるからなんだ。参加希望者は今発売中のコロコロコミック7月号338ページを見てくれ。

EVENT 2 夏休みちびっこワイワイランド

7月27日から8月2日まで、千葉県の西武百貨店船橋店7階で、“夏休みチビッコワイワイランド”を開催！ もちろんPCエンジンコーナーもあるから、ぜひ来てくれ。

EVENT 3 コロコロコミックまんがまつり

サイフが夏やせしているきみでも豪遊できてしまうのが“コロコロコミックまんがまつり”だ。ミニ四駆やPCのコーナーがあるんだぜ。神奈川県小田原市の志澤（8/4～8/9）、愛知県豊橋市の西武百貨店豊橋店A館（8/11～8/15）でそれぞれ開催！

EVENT 4 全国キャラバン ハドソンハイテク王国

全国キャラバン コロコロハドソン ハイテク王国（別名ー僕たちの甲子園 テレビゲーム日本一決定全国大会）を7月20日から8月31日の期間に日本縦断33ヵ所で開催する。今年の競技種目は、あの「ガンヘッド」だ。腕におぼえのある銃頭野郎は絶対参加してほしい。このほか、新作体験コーナーだとかPCゲームラリーなんてコーナーもあるのだ。このキャラバンの開催会場と日程はコロコロコミック8月号（7月15日発売）を見てちょっ。

ピチピチのビデオです

夢カメラ3

最近めっきりセクシーになった渡辺美奈代ちゃんほか、人気アイドルの共演でポイント高かった「夢カメラ3」が小学館ビデオから発売されたぞ(税込み10609円、税抜10300円)。このビデオのテレカを20名にプレゼントするから下記へハガキを出そう。〒101-01東京都千代田区一ツ橋2の3の1 小学館 月刊PCエンジン メディアプレス 夢カメラ係 しめ切りは7月28日。当選者の発表は賞品の発送でかえます。



ま〜じゃん ギャルズ グラフィティ vol.1



麻雀ゲームの老舗ニチブツさんの人気ゲームから、艶やかで色っぽいオネーチャンたちを選びに選んで完全収録。何回ゲームをやっても彼女たちを脱がせなかったファンは必見。欲求不満解消だ。ポニーキャニオン 2800円



そう固いこと言わないで、パーッと脱いじゃいましょう。

セタ・ビジュアル・ワークス・シーン1



ついに出る！ セタさんの麻雀ギャルたちが時にはさわやかに、時にはちょっとHに、きみに微笑みかけてくれるビデオだぞ。+ツインイーグルの全ステージも完全収録。カスミちゃんやミキちゃんとムフフしようぜっ！ ポリスター 3800円



中身はこうなっておるのか。勉強になるビデオですな。

●PC MEDIA PRESS

名作ウイニングランがついにCD&VIDEOで登場だっ!!

ハイな気分にひたってくれ



ナムコファン、体験ゲームファンの皆様、お待せしました。あの「ウイニングラン」のゲームミュージックCDとビデオがポニーキャニオンから7月21日同時発売されるのだ。CDには「メタルホーク」「スプラッターハウス」も収録。アレンジは元サザンオールスターズの国本佳宏氏が担当しているぞ。 CD2427円

㊙テクニックも大公開！

究極のレーシング・シミュレーション「ウイニングラン」。その魅力的なF1コクピットの視界をついにビデオ化。完全走破の基本テクニックから応用、さらに掟やぶりの逆走、壁面を利用したバウンドコーナリング、ピット紹介まで収録！ 3200円



●PC MEDIA PRESS

今月の新譜でごんす

GAME SOUND DECO

●G.S.M. DATA EAST 1

ポニーキャニオン CD2550円

このアルバムはデータイーストの音楽性の高さにスポットをあてている。だから、ピンボールのゲームミュージックまで網羅されているのだ。



ダウンタウン熱血物語etc

●くにおくん・サウンド・コレクション

アポロン音楽工業 CD2280円

ファミコンで大人気のくにおくんシリーズ3作品をすべて収録！ ダウンタウン熱血物語・完全アレンジ版8cmCD(1090円)も同時発売されたぞ。



交響曲ソーサリアン

キングレコード CD2760円

ファルコムレーベルの「交響曲イース」につづく、オーケストラ・バージョン第二弾。アレンジは前作と同じ羽田健太郎氏だ。冒険の旅の思い出にひたりながら、じっくり聴いてほしい一枚。



ハローマック全国220店舗でガンヘッド大会を開催するぞ！

玩具の郊外型チェーン店・ハローマック全国220店舗で、7月25日から8月25日にかけ「全国ガンヘッド大会」が開催される。各店舗ごとの大会を地区大会として、上位5位までに入賞した人には、ハドソンの新作ソフトやハドソンのオリジナルグッズをくれるんだって。

さらに各地区の入賞者の得点を集計して、最高得点者には、CD-ROMシステム(PCエンジン本体は含まず)とソフト3タイトル(天外魔境、イース、モンスター・レアー)がプレゼントされる。ハローマック各店の開催日は、近くのお店に直接きいてほしい。

斉藤由貴です。
いま、本を書いています。
猫の手もかりたいくらいです。

自作のイラストをはじめ、
斉藤由貴の魅力をたっぷり
盛り込んだ初めての単行本です。

私の本、7月下旬発売。
本屋さんで予約してください。



小学館

協力/ニッポン放送　●斉藤由貴の「猫の手もかりたい」ニッポン放送で放送中　土曜日17:00～17:40

〈キリトリ〉

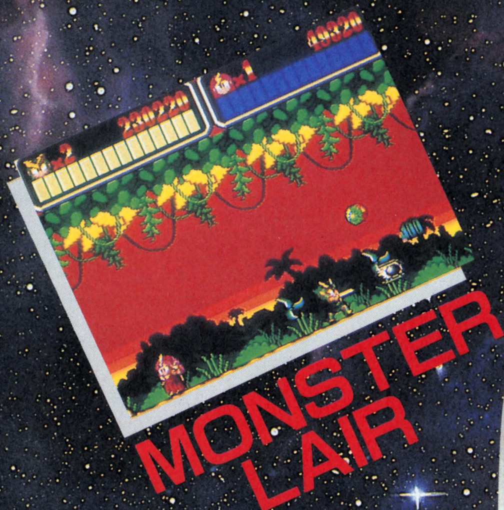
予約ご希望の方は下の予約申込書を書店にお持ち下さい。

斉藤由貴の「**猫の手もかりたい**」予約申込書 (定価1,000円)	小学館	■書店様へ　貴店名をこの欄にご記入のうえ、取次店へご注文ください。
■ご住所 □□□-□□		
■お名前　(　　歳) ■TEL　(　　)		

(SPECIAL REPORT)

CD-ROM EXPRESS

「天外魔境」がきっかけとなってか、最近CD・ROM²システムがガゼン元気!! 今月は「モンスター・レアー」と「獣王記」を中心に新作ソフトをド〜ンと紹介。540メガバイトの大宇宙から発信されるド迫力情報を、しっかりジックリ読んでくれぃ!



MONSTER LAIR



イース



SURERアルバトロス



獣王記



鏡の国のレジェンド



レインボーアイランド

夏のCDラインナップを大公開!

WONDER BOY III MONSTER LAIR

ハドソン/8月発売予定/価格未定



コミカルタッチのシューティングCD-ROMに堂々登場!

2Pモードも再現!ワンダーボーイシリーズ第3弾!!



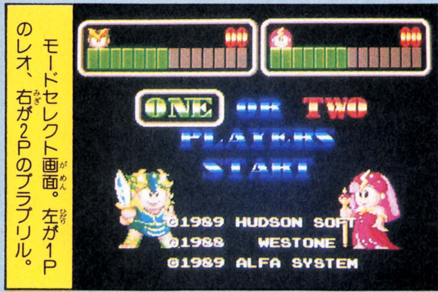
レオ

いつ出るか、いつ出るか？とゲーセンファンをやきもきさせていたモンスター・レアー。発売時期も8月と決定して、開発も急ピッチで進められている。

ゲームはシューティングゲームなのだが、マリオのようなアクションゲームの要素も入っている。だからシューティングゲームだけでなく、アクションゲームも楽しめちゃうという、考えようによってはかなりお得なゲームなんだ。

さて、移植ものにつきものの移植の出来はというと、はっきりいって凄い。見たかぎりではアーケード版と変わらないでしょ？2重スクロールこそないけれど、キャラクターの動きなんかもほとんど同じだし、2人同時プレイもできるから、アーケード版と同じように遊べるのだ。

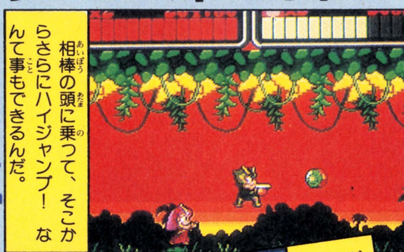
もちろん、BGMはCD−ROMならではのノリノリのCDサウンド！　これを計算に入れたら移植度は無限大以上だ！



モードセレクト画面。左が1Pのレオ、右が2Pのプラプリル。

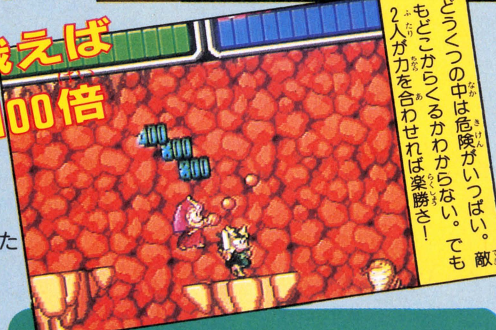


プラプリル



相棒の頭に乗って、そこからさらにハイジャンプ！なんて事もできるんだ。

2人で戦えば勇気100倍



どうくつの中は危険がいっぱい。敵もどこからくるかわからない。でも2人が力を合わせれば楽勝さ！



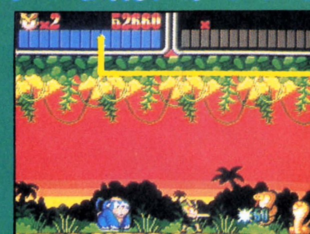
GAME STORY

未知の侵略者からモンスターランドを守れ!

昔、ある所に、モンスターランドという国があった。その国はドラゴンを始めとするモンスター軍団に支配されていた。だが、「ブック・リー・テムジン」という勇者が、伝説の武具を集め、ドラゴン（実は宇宙からの侵略者が作ったメカドラゴン）を倒し、伝説の武具を人知れぬ場所に隠した。

年月が過ぎ、この話は伝説となった。そしてこの英雄伝説を確めるために旅立った2人の子供がいた。レオという少年とプラプリルという女の子である。2人は伝説の武具のあるほこらへと向かっていた。が、その行く手には、数々のモンスターたちが待ちかまえていたのだ。

ゲームはストック&ライフ制



ライフ表示

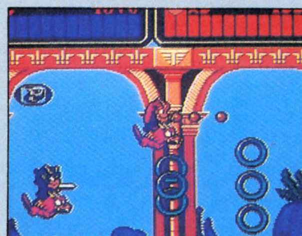
ライフMAXは14ポイント。弾に当たると2ポイント減る。ラウンドクリアするとボーナスになるぞ。



フルーツを取れ!!

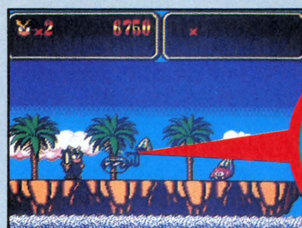
ゲームはストック制。敵キャラクターに接触したり、海や谷に落ちるとミスになる。また、上部にライフゲージがあり、ビーチボール弾に当たったりすると減り、ゼロになると1ミス。点在するフルーツを取るとライフが一定ポイント回復する。

パワーアップアイテムは6種類！



パワーアップは全部で6種類。一番最後に取ったものが有効で、いずれも有効時間は10秒だ。ただし、同じものを連続して取ると取った分だけ有効時間も延びるんだ。また、パワーアップを取るとライフが1ゲージ分回復する。

2Pの場合は、相棒の持っているパワーアップを補うものを取るようにすると、ゲームを有利に進められるぞ。また、場所や出てくる敵によっては不利なパワーアップもあるので、良く考えて取ろう。ちなみに、スパイラルやビームなどが出やすいようだ。



■敵を倒すとアイテム出現！

敵や編隊、岩を倒すとパワーアップアイテムが出現する。でも、深追いしすぎて、敵にぶち当たるようなはずかしい事はしないように注意しようね。

ビーム
ボタンを押しっ放しで連射できるレーザーだ。

ミサイル
ボタンを離したり敵に当たると爆発する。

ワイドリング
飛距離とともに上下に分裂するリング状の弾。

ファイアーボール
前後に飛ぶ火の玉。両側からの攻撃には強い。

スパイラル
自分の周りを手裏剣状の弾が回転する。攻撃力は高い。

ビッグファイアー
巨大な火の玉が周りを回転する。攻撃力絶大！

フィールド全14ステージ！各ステージはアクション&シューティングの2本立て！

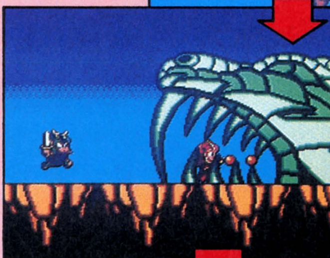
ゲームは全14面。各ステージは前半のアクションエリアと、後半のシューティングエリアの2段構成だ。前半のアクションエリアはワンダーボーイI（冒険島と言ったほうがてっとり早いかな？）に近く、敵や弾をジャンプでかわしたり、動く島を連続ジャンプで飛び移るといったジャンピングアクションゲーム。

後半のシューティングエリアは完全なシューティングゲーム。ドラゴンに乗って自由に移動できるんだ。出てくる敵編隊を倒してパワーアップを集めて、エリアの最後に出現するボスを倒せ！

で、このゲームのウリはこのボスたち！今回は1面のボスしか紹介できないんだけど、面が進むごとに様々な攻撃方法でせまってくるんだ。ときには大笑いしちゃいそうな攻撃（？）をする奴もいれば、「おおっ！」とびっくりするような攻撃をする奴もいる。なかなか手強い奴等ばかりなので、気合い入れていこう！



▶アクションエリアは山あり谷あり、転がってくる岩ありのアスレチック面。動く床やすべる床なんかもあって、けっこうドキドキするぞ。



◀アクションエリアのラストにはこのような城の入口が見える。
どんなボスが待ちかまえてるかな？

シューティング面

▲これがシューティングエリアだ。敵の攻撃はキツくないけれど、パワーアップを取り逃すとこんどはボスがつらくなる。絶対に見逃すな！



▼こいつが1面のボス「魚の親分」だ。うろこが魚になって飛んでくる。弱点はもちろん(?)頭だ！

変化に富んだグラフィック
アクションシーンはこんな感じ！



ラウンド2は夕ぐれのジャングル。このヘビは「東山ニシキヘビ」という。



ラウンド3はどうくつの中。岩のほか、コウモリやモグラがおそってくるぞ。



ラウンド4最強の敵がこのマンモス。カタイうえに弾が速いんだよな。



ラウンド5は死神やスライムがおそってくる。なんだかRPGみたいだね？

獣王記

NECアベニュー／7月下旬発売／5800円





カードに先がけCD版で登場！

ビッグニュースだぞ!! カード版で発売予定だった"獣王記"が、なんとCDロムでも発売されることになったんだ。(もちろんカード版も9月上旬頃に発売される。ROM²を持ってないキミ、安心してくれ)

で、そのCD版"獣王記"が、ついに完成したぞ。待たされた分、納得できる画面に仕上がっているはずだ。さっそく紹介するぞっ!!

これが完成バージョンの激画面だ!!

完成を記念して、いきなり全ラウンドの見せ場を大公開だ!! 期日ギリギリまでこだわっただけあって、グラフィックは見事なくらいオリジナルに忠実。各ボスもちゃ〜んとモノクロ化するし、キャラのアニメパターンもすっごく細かい。もう期待するっきゃないねっ！

各面で待ちうけるボスキャラ群



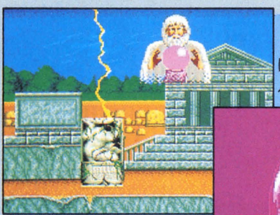
▲オクトアイズ(2面)。巨大なシダの怪物だ。胞子が武器。



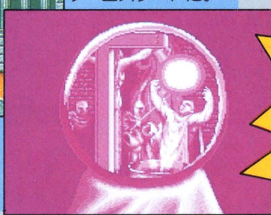
▲モルディスネイル(3面)。やたらと耐久力のある奴だ。



▲ファティクロコダイル(4面)。火の玉と火龍を吐いてくる。

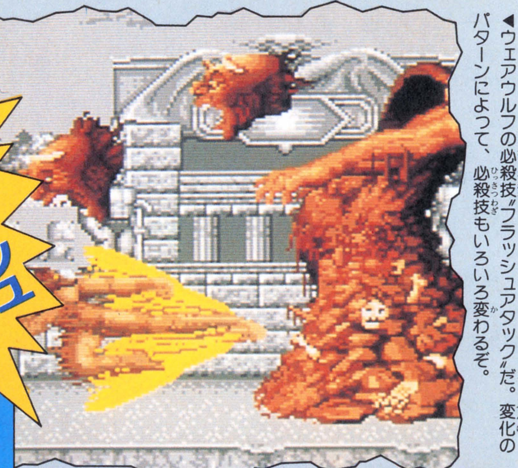


◀アテナ奪回の命を受けて獣人復活！ さあ、ゲームスタートだ。



▶各面の間のインターミッション。アテナがピンチだ。急げっ!!

必殺！炸烈!! フラッシュアタック



◀ウェアウルフの必殺技"フラッシュアタック"だ。変化のパターンによって、必殺技もいろいろ変わるぞ。

2Pモードもあるぜ!!



◀2Pモードもあるぜ。かなりムズいゲームだが、2人で戦えば楽勝？

スピリットボールで獣変化！



▲スピリットボール3個で獣変化。必殺技が使えるぞっ!!



▲マキシムボディ。大抵のザコは一撃で倒せる。



▲マッスルボディ。パワーが倍増するぜ。



▲ノーマルボディ。最初の姿だ。

CD版とカード版 どこが違うの？

CD版とカード版の獣王記。内容の違いが気になるところだ。まずグラフィックとゲーム性。これはほとんど同じ。だが、BGMでは差がでそう。(当然だけどね) まあ、CD版は業務用のサウンドと同じと思えばいい。また、カード版では容量の都合で割愛されたデモ画面も、CD版は完全再現。しかも価格は、CD版が1000円安。う〜む、ROM²ユーザーが有利だな、こりゃ。



▲オープニングの壁画や目玉ギョロギョロ。CD版はデモ画面も完璧に入ってるぞ。

獣人VS魔神！全5面の超バトル!!

1st.ROUND《WERE WOLF》攻略テクニック

START

シングルフット×3(右)
トムストーン×6(右)
(中からシングルフット×2)
ボーンヘッド×2(右)



シングルフット×6(右)

アルビノラスケルトウルフ×1(左)
ボーンヘッド×2(右)×1(左)
トムストーン×2(中央)



アルビノラスケルトウルフ×1(左)
ボーンヘッド×1(右)
ラスケルトウルフ×1(左)
トムストーン×2(中央)

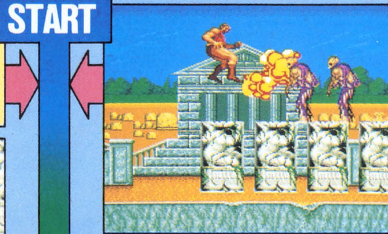
ボーンヘッド×1(右)
アルビノラスケルトウルフ×1(左)
ラスケルトウルフ×2(左)

シングルフット×2(右)×2(左)
スキニーオークス×1(右)×1(左)
シングルフット×3(右)×3(左)

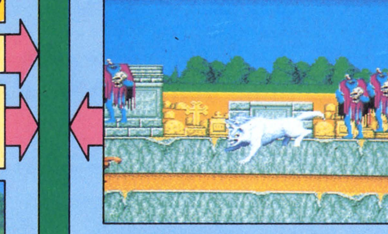


スキニーオークス×1(右)×1(左)
シングルフット×3(右)×3(左)

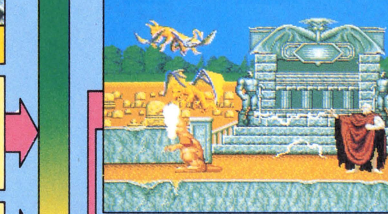
CLEAR



◀シングルフットは一番のザコ。ただし、一度に多数出現するので注意が必要だ。攻撃もせずに迫ってきて、自機にふれると自爆する。このダメージが意外に大きいぞ。



◀スピリットボールを出すアルビノラスケルトウルフ。大抵、難度の高い場所で現れるが、最初の一匹だけは簡単に倒せるぞ。こいつは逃がすな。



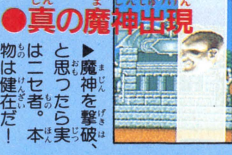
◀空飛ぶ強敵スキニーオークスは、必ず左右から1匹ずつ現れる。2匹同時に残すとちょっと苦しいかも。ジャンプ、しゃがみキックが有効だ。早く倒しちゃえ。

●魔神出現



▶獣化した後出会うと、魔神はその正体をあらわすぞ。

●真の魔神出現



▶魔神を撃破、と思ったら実はニセ者。本物は健在だ！

※これは1面に登場する敵キャラの名前と数を出現順に表したものだ。(右)(左)(中央)は、敵の出現する方向を示しているぞ。

VS.ハガー戦

首をちぎっては投げつけてくるボス、ハガー。必勝パターンをつかんで戦わないと、一瞬でやられてしまうぞ！

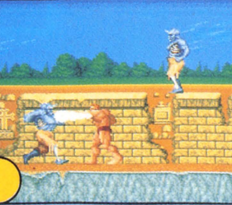


▲フラッシュアタックで体当たり。深く当たらないようにするのがコツ。

▲再びF・Aで首を壊しながら、画面左に戻る。この繰り返しで勝てるぞ。

スピリットボールが奪われた!!

ハガーを倒してホッとしたのも束の間、今度は本物の魔神が現れた。こいつはせっかく集めたスピリットボールを奪い去っていくのだ。クッソ～、絶対許さないからな～!!



◀1周目で獣化してないと、ハガーとは戦えない。もう1周回って、せっせとSBを集めなきゃなんないぞ。2周目になると、強敵グレイプマスターも出現。なるべくさけたいぜ。

2ND.ROUND《WERE DRAGON》



1面より少し難易度が上がる第2面。苦戦しそうだが、ウェアドラゴンに獣化しちゃえばこっちのもの。必殺レイ・バリアさえ使えれば、ザコなんか目じゃないぜ。空も飛べるので、上下の敵をすばやく倒そう。



▲頭にかぶりつくエクスフロッグ。くそ。



▲チキンレッグの尻尾攻撃には要注意。



▲強敵ラトルテイルも獣化すれば楽勝。

3RD.ROUND《WERE BEAR》



危険な落とし穴がいっぱいの洞窟面。ここではウェアベアに獣化できるぞ。このクマさん、見かけはオマヌケなほどカワイイが、ペトリフブレス、スピンボンバーの破壊力はバツグンなんだぜっ!!



▲穴に落ちないよう上を進もう。



▲ケイブニードルは動きがメチャ速い！



▲ロックタートルの甲羅はクセ者なのだ。

4TH.ROUND《WERE TIGER》



敵の地下宮殿に侵入した。ここを守るモンスターたちは精鋭ぞろい。以前倒したザコたちも耐久力をアップさせて再登場するぞ。油断は禁物だけど、落とし穴のようなワナはない。タイガーに獣化して突き進め。



▲シングルフットのクセになんて固さだ。

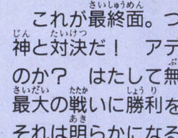


▲グレイプマスターも攻守ともにアップ。

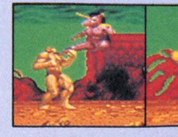


▲ハマーフライは真上から攻撃してくる。

5TH.ROUND《GOLD WERE WOLF》



これが最終面。ついに真の魔神と対決だ！　アテナはどこなのか？　はたして無事なのか？　最大の戦いに勝利を収めた後、それは明らかになるぞ。



▲ダークユニコニアの飛びけり。



▲最強のザコ、ヘルボアー。



SUPER アルバトロス

ゴルフゲームの真打ち登場だっ!



日本テレネット／発売日未定／価格未定



CD-ROMのゴルフゲームは、今までのソフトの数段上をいく豪華さで登場だ！

Huカードでは、一本のソフトに1コース、18ホールってのが常識だったよね。しかし、なんとこのスーパーアルバトロスには、5つのコースが用意されているんだ。おまけにマッチプレイモードには、超かっこいいストーリーまでついている。キミもゴルフの達人を目指すっきゃない!!



ゴルフの道を極めることが主人公の運命なのだっ!!

このソフトの最も気になる部分の一つが、マッチプレイのストーリーだね。このストーリー部分は、アニメ映画顔負けの見事なアニメーションで構成されているんだ（もちろん声は声優が担当）。

物語の主人公は、加納徹也・18才。彼は母親の死によって死んだと思っていた父が、実はまだ生きていることを知った。しかし、父は何か大きな秘密を持っているらしい。父と再開するためには、5人の強豪ゴルファーとの戦いに勝ち、その秘密を解き明かさなければならないのだっ!!

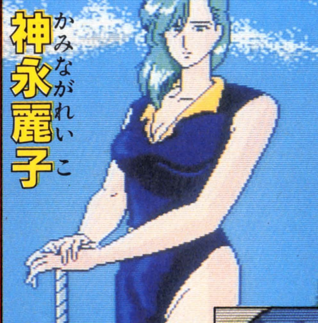
コースは5つ 全90ホール!!



◀どのコースも山や湖、そして海などに囲まれた美しいコースなのだ。



▲コースの全体マップ。地形の複雑なコースほど難しいレイアウトになっているぞ。どこから挑戦する?



神永麗子（かみながれいこ）

◀ワンレガーがまぶしいお姉サマ。声は甘いけど、勝負には厳しいぞ！



カーロス・ラベル

◀陽気で明るいハンサムボーイ。ダイナミックなプレーとイキのよさで勝負している。



カミソリ安

▶見たとおりのヤクザ。その呼び名のごとく、カミソリのようなショットを飛ばす。

中村修

▼平凡なサラリーマンは見せかけの姿。プレーすると超人に変貌する。



サイバーG2（ジーツー）

▼ゴルフのために生まれたサイボーグ。さすがにそのパワーはケタはずれなのだ。





由比ケ丘CCホール1

純粋なゴルフゲームとしても超一流 プレイヤーへのサービスも満点だ!!

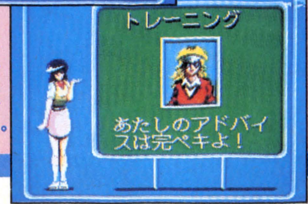
当然のことだけど、フツーにゴルフを楽しむモードも本格派なのだ。

トレーニングモードでは、自分の名前を漢字で入力できるってトコがCD-ROMならではだね。全5コース・90ホールはどこも個性的なレイアウト。プレイヤーにけっしてアキを感じさせないぞ！

4人のキャディーさんも登場して、キミのプレイを思いっきり盛り上げてくれるのだ。



◀年令、男女の別によって顔のグラフィックが変わるぞ。時には女の子になってプレイするのも快感!?



▶キャディーさんの中には、女子大生風やオバサン風、そしてセーラー服の美少女もいるらしい…。







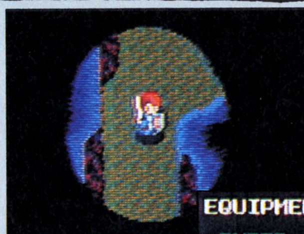
ハドソン
発売日未定
価格未定

一昨年に発売されて大ヒットを記録した「イース」。その後ファミコンやセガにも移植され、ついにこの秋、PCエンジンにも登場することになったんだ。

今まで、あまりRPGがなかったPCエンジンだけに、この「イース」にかかる期待は大きい。しかも、1枚のCD-ROMにパソコン版のⅠとⅡの、2本分が入っているのもウレシイね。開発の方も、順調に進行中で予定どおり行けば秋には発売の予定。今までのRPGとは一味違うこの「イース」。プレイヤーをゲームの世界にのめりこませることマチガイなし!! 今から目が離せない1本だね。

もうすぐ僕たちもあのアドルに会える!!

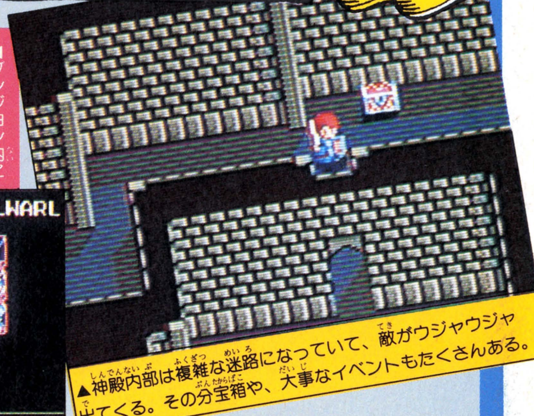
CD-ROMならではの超豪華なグラフィックとサウンド。さらに大容量をフルに使ってⅠとⅡを1本のソフトとして発売!! と今から話題集中の「イース」。パソコン版では奥の深いストーリー展開や、プレイヤーの遊びやすさを重視したゲームシステムが、ユーザーの間で人気を博したが、どうやらPCエンジン版でも、その辺はオリジナルと全く同じものになるらしい。「オリジナルそっくりに」という要望が多い、「イース」の熱狂的なファンもこれで一安心というところかな。マップの方もオリジナルそのままで、草原や神殿、ダンジョンに塔となんでもあるぞ。謎と神秘の国"イース"でのアドルの冒険はもうすぐ始まろうとしている。みんなもうちょっと待っててね!!



▲ダンジョン内に入ると、自分の周りしか見えない。気を抜くとすぐ死んでしまうぞ。



▶武器と防具の装備画面。画面内に武器や防具が一度に出るので、とても分かりやすい。



▲神殿内部は複雑な迷路になっていて、敵がウジャウジャ出てくる。その分宝箱や、大事なイベントもたくさんある。

CD-ROMならではの美しいグラフィックで新装開店!!

今月は、冒険の出発点「ミネアの町」の画面写真が手に入ったので、町の風景や店の内部を紹介するぞ。グラフィックはさっすがCD-ROM!! といわんばかりの美しさ。もともとグラフィックの美しさには定評のある「イース」。CD-ROMの機能をフルに使って、より一層リアルなグラフィックが楽しめそうだ。特に店の内部のグラフィックはかなり描き足されて、「イース」の世界がさらに広がっているぞ。



武器屋



▲「武器の店ロゼッティ」。冒険に出発する前は、ここで武器を買おう。

防具屋



▲「防具の店ディオス」。気のいいおやじさんが、自慢の防具を売ってくれる。

病院



▲「クラーゼの病院」。かわいい看護婦さんが、傷を治してくれたり、薬を売ってくれる。

酒場



▲「オーマンの酒場」。いかにも怖そうなおじさん達が、ジロジロこっちを見てるぞ。

占いの店



▲「占いの店サラ」。中に入ると、きれいなお姉さんが大事な話しをしてくれるぞ。

特報 NEC アベニューマルチメディア計画を発表!!

同一ソフトが、カードとCDで発売されるぞ！

何かと話題にこと欠かないNECアベニューさんが、ROM²ユーザーに嬉しいニュースを発表したぞ。その名も"マルチメディア計画"。要するに同一タイトルのソフトを、カードとCDの両方で発売していくという営業戦略だ。メディアが多い分、なんとなく得するような気がするな（ウウッ、マヌケな感想）。

アベニューの意図するところは、"アーケードマシンを越える移植に挑戦したい"ということらしい。確かにCDなら業務用ゲームの完全再現も可能だろう。当然、その結果としてROM²ユーザーの底上げにもなるだろうし、業界全体の活性化というメリットもついてくる。カード版でも発売するのはROM²に手が届かないユーザーのことを考えてのことだ。だが、開発費が倍近くかかるのに総売り上げ数に大きな変化はないのでは？というリスクも考えられる。業績を上げれば、後に続くメーカーも出てくると思うのだが…。



◀NECアベニューの多部田氏。『開発費は高くても、CDは生産コストが安い。営業的にも充分いけると思います』と自信を持っている。

CD カード ゲーム徹底比較

CD・ROM版		HU・カード版
アベニューのグラフィックには定評がある。業務用にも遜色なしだ。	グラフィック	画面についてはCDと同機能。ただし、容量の差は大きいかも。
PCMでキャラの音声を再現。ゲーセン以上の超迫力だ。	音声	PSG音源を誇るカードも、CDとの差はうめがたい程大きい。
生産コストが安い分価格は下がる。カードより約1000円安だ。	価格	ロム不足の現状は知っての通り。当分値下がりする要素はない。
大量生産が簡単。今ならマスターアップ後、約一ヶ月で製品化。	その他	マスター上げから製品化まで、約3ヶ月くらいかかるみたい。

2メディア発売を予定しているソフト

獣王記



CD ●7月下旬発売／5800円
カード●9月上旬発売／6800円

ダライアス



CD ●8月発売予定／価格未定
カード●10月発売予定／価格未定

今のところマルチメディア計画の対象として、具体的にリストアップされているのはこの2本だけだ。だが、アベニューの多部田氏によると"CDは読み込み速度の若干の遅さが欠点。この遅さが気にならないゲームは、すべて2メディアでいきたい"とのこと。とすると、"サンブレ""ワードナ""オペウル"あたりも可能性大だ。

その他のCD-ROM開発状況

以上の5作品（ダライアスを含めてね）以外にも、開発中のCD-ROMはわかっているだけで7作品。

では、その開発状況の報告をしていこう。

まずは、NECアベニューの「レインボーアイランド」。8月発売を目標に開発は順調に進行中だ。右で紹介しているように、ワールドの全体マップもできあがってきている。スケジュール通り進めば、来月号では、ある程度まとまった画面が紹介できるかもしれない。

次に、ビクター音産の「鏡の国のレジェンド」（先月号では、"のりピーの夢冒険"のタイトルで紹介したけど、これが正式決定したもの）。こちらは、酒井法子ちゃんの写真撮影やナレーション録音もほぼ終了し、いよいよ背景画面との合成にとりかかっている。今月はのりピーの顔写真でガマンしてもらうけど、来月号ではゲームシステムなども含めてバッチリ紹介するからね。コレ、約束!!

さて、ハドソン。前のページで紹介している以外に「ぎゅわんぶらあ自己中心派」「みつばち学園」「J.B.ハロルドシリーズ」があがっているけれど、現時点では、先月の状況からあまり進展はないよう。ま、イースなどで忙しい、といった感じかな。

あと、「ラストハルマゲドン」はまだ開発に着手されていないらしい。早く遊びたいんだけどね……。



▲ワールド1の全体マップ。ゲームは全10ワールド、各ワールドは4ステージだ。アーケード版の場合、ある条件を満たしてないと7ワールドで終わっちゃったんだけど、そのへんはどうなるのかな？

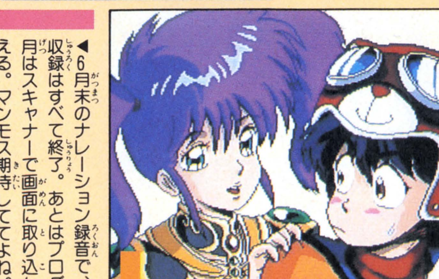


▶フルーツなどのアイテムも画面上に表示され始めている。ウン、完成はもう目の前！と見たぜ!!

◀ワールド3のボスのドラキュラ伯爵。各ワールドの最後には、こんな人々が控えているわけだ。顔を見ると、けっこうマが抜けてるよね。



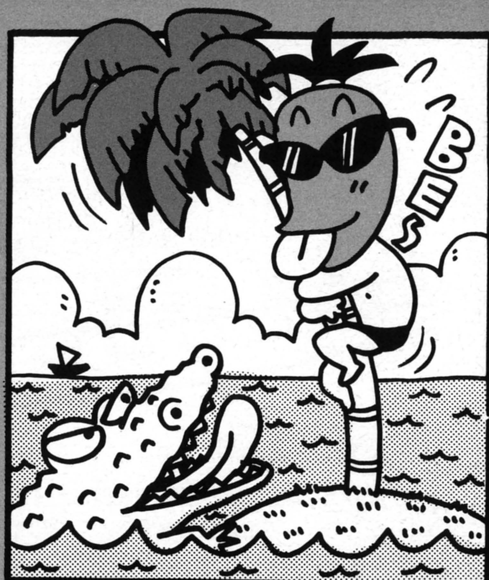
◀6月末のナレーション録音で、のりピーがらみの収録はすべて終了。あとはプログラム作業のみ。来月はスキャナーで画面に取り込んだ、のりピーに会える。マンモス期待しててよね。





▲締切間際に飛び込んできた最新情報。日本テレネットのCD-ROM第3弾「コズミックファンタジー〜冒険少年ユウ」のヴィジュアルシーン。ゲーム内容は宇宙を舞台にしたアドベンチャーRPGとか。詳しくは来月号で！

ニンジン倶楽部



ニンジンGPというのが突然、始まることになった。どーせだれかの思いつきだろーけど、各コーナーに突如現れたポイントというのが怪しい。これをためこむとイイことがありそうだぜ！

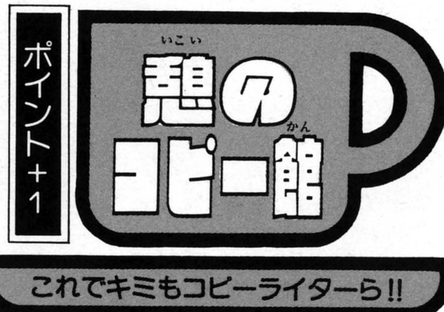
最近、腹話術にこっている館長である。
「ヤァ、コンニャチワ！　ボク、腹話術人形ノ正チャンダヨ。ミンナ、交通るーるハ、シッカリ守ロウネ！」
ね、うまいでしょ？　すなわち、多芸多才。どこかの宰相みたいである。
正ちゃん:口八丁ッテヤツダナ。
館長:こらこら。ところで正ちゃん、今月も楽しいコピーがたくさん届いてるよ。
正ちゃん:オモシロイこぴーヲ盗ンデ、きすみーナントカニ投稿スルツモリダロ、オマエ。
館長:……と、とにかく、今月はゲーム誌初の誌上腹話術だぁ〜！

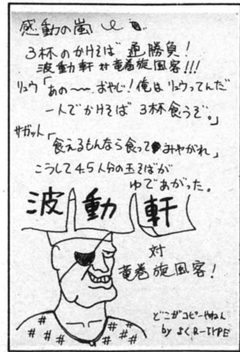
●愛知県／智之助
『♪すばらしい、アーイレム・C・A〜』
館長:おっ、西城秀樹の歌YMCAってやつだね。
正ちゃん:ぷろれす団体ノ歌ダナ。
館長:違うって！　それはUWFとかNWA、WHO、SKD、YKK……ってやつだろ！

●東京都／BOHYA
『♪オーダイン、1、2、3、4、5、出撃だ大地くんクライシス、超電磁ロボ〜……』
館長:うむ、コンバトラーVの歌であるな。
正ちゃん:トコロデ、今夜ノおかず知ッテル？……今晩ハーぶり！
館長:おまえはすこし黙ってなさい！

●沖縄／ゼンのアイディアをアレンジ
『♪いまエナジー、そーね、だいたいね…』
館長:これはサザンの歌だ。知ってるかな？
正ちゃん:♪ハダシデカケテク、陽気ナささんえサン……。
館長:おまえは一体だれに似たんだ!?

●岡山県／ザクⅢくん（本名書き忘れてるぞ！）
『タイトー（体操）しながら、食うたトースト（データイースト）は、サリオー（最高）にうまかった』
正ちゃん:あいどるデモ、デキルヨ。
館長:え、どんな？
正ちゃん:河合なむこ、たいとー由貴、あすく唯、田村えいこむ、ソシテ村田びでおしすてむ……。
館長:とほほ……。





群馬県／よくR-TYPE

◀実は館長も2人でそば屋に入り、かけそば一杯だけ注文したことがある。ひとりは正ちゃん人形だったので、そばを食べなかったのだ——。ね、人生にひとつまみふりかけた薬味のような話でしょう？

●滋賀県／くんち
『泣くサガット、リュウ君（NAXAT　OPEN）』
館長:とほほ……館長も泣いておるぞ。では、ゴルフものでもう1本！

●愛知県／熊本　元
『スーパーあれば、トロ酢、買う』
館長:当コーナーは、コピー界の“イカ天”とも呼ばれている。
正ちゃん:イカレタこぴー天国カナ？
館長:こら、いーかげんにしろよ！

●神奈川県／ヤーコ
『サイダーこぼす（サイバークロス）』
館長:私はグチこぼす、とほほ……。
正ちゃん:（口パクパク）

●富山県／オルドン
『コブらんでましたけど〜』
館長:私は熱が出ました……。
正ちゃん:（目キョロキョロ）

●高知県／スライム
『ROM（飲む）ヨーグルト』

●神奈川県／ミーハー石井
『ロックオン（六甲）のおいしい水』
正ちゃん:ろっくおんろーるダいぇい、いぇい。

●愛知県／ぷらむ
『待ち牌なぁに？　一、四萬（イースⅠ）！』
館長:これは麻雀を知ってる人向きである。

●広島県／朝月岳晃
『モテないだー（モトローダー）』
正ちゃん:コレハ、オマエ向キダナ。
館長:えーい、うるさい！
正ちゃん:ジャンジャン♪



ポイント＋２

わが友の間では、マルチタップを使って４人〜５人でゲームをPLAYすると、PCエンジン本体がこわれてしまうというウワサがあります。これからマルチタップを買おうと思っていたのに、友だちから「やめとけ〜」と言われて困っています。このウワサが本当かどうか教えて下さい！　（岡山県／チョコざる）

当編集部でもよくマルチプレーヤー・ゲームを４、５人でプレイするけど、PCエンジンが壊れそうな気配はみじんもないぞ。きっとそれは"夜にツメを切るとヘビが来る"とか"ミミズにおしっこをかけるとナントカがはれる"みたいな俗信に違いない。つまり、４〜５人で一緒にゲームをする➡あまりのおもしろさにゲームに夢中になる➡みんなアツくなる➡「このコントローラー、おかしいんじゃねえか！」と誰かが怒りだす➡「おまえ、デベソのくせにオレのジャマすんな〜！」といいがかりをつける➡思わずケンカになる➡乱闘にまきこまれて、PCエンジンが壊れる……。というわけで、"これほどマルチプレーヤー・ゲームはおもしろいから、ケンカしないで仲良く遊ぼーね"と仲間割れを戒めたものなんじゃない？　だからケンカさえしなきゃ、マルチタップを使ったって平気。本体が壊れる心配はないって！

７月号の遊楽専業団の遊楽画廊のところで、大魔界村移植希望のイラストのわきに「これはどうやらなりそうだよん」とあったけど、本当ですか？　未確認情報でもいいから教えてください。　（千葉県／鵜沢利和）

これについては今月号の本誌P.122の"最新ゲーム熱いウワサ"を見てちゃぶだい。ね、そこを見ると、「移植んろ」希望の上位に顔を出しているソフトのいくつかが、PCエンジンでも遊べることになった。キミの言うソレを始め、アレもコレも、そしてドラ……まで！　おっと、このドラなんとかについては、本誌P.10から始まる"おもちゃショーのレポート"を見てね。

——というわけで、あまり大きな声じゃ言えないような㊙情報についての手がかりが、時に本誌のアチコチに散りばめてあったりしちゃうってわけ。まるで、まぬけなドロボーみたいだけど、"めんぼくない"のまちがいばかりじゃないぜ。誤字や脱字に気をとられて、大事な手がかりを見逃すなよ！

僕たちは、ある情報をキャッチしました。それは『ネクロマンサーⅡが出るかも！』という情報です。本当でしょうか？　そういえばエンディングで『つちをほりかえすおとが…』となっていたけど——。（福島県／かじさん）

さっそく本誌編集部のネクロマンサー担当スタッフに聞いてみたところ、「そんなことは聞いてないよ〜ん」と答えてくれた。まだ、そんな情報は入ってきてないみたいだ。だから、キミの得た情報は、ウワサにすぎないと思うぞ。

ところで、そのスタッフがなぜネクロマンサー担当になったかというと——。彼はいつも床に寝そべって、ゴロゴロしている。すなわち、ひと呼んで"寝転マン"さー！

ボクはPCエンジンにハマッてしまった高２生なんだっ！　最近PCエンジンを買ったばかりなので、アウトライブがよくわからない。どこかでバックナンバーを手に入れる方法はないのかな？　それと、セタさんのスーパーリアル麻雀がPCで出ないかなー。　（愛知県／伊部好記）

売れ残りやバックナンバーは、まとめてチリ紙交換に出しちゃうからなア〜。だから本誌編集部はチリ紙の山……なんてわけないでしょ！　こんなことがあるから、ぜひキミの通ってる学校の図書室に定期購入をオススメしますよ。

え〜とそれから、セタさんもPCエンジンに参入するそうだけど、どんなゲームを出すかはまだ未定だとか。某誌で『PⅢ』という情報が紹介されていたけど、どうやらあれは期待が生んだ勇み足だったようだ。でも、やっぱりみんな期待しちゃうだろーなァ〜……。

突然ですが、これから発売されるPCソフトのラインナップを見ると、スポーツゲームが少ないようですが、どうしてもっとスポーツものが出ないんだろう？

（沖縄県／ハンドパワー）

そんなことないぜ。プロレス（『ファイヤープロレス』、『マニアックプロレス』）やボクシング（『デジタル・チャンプ』、『Bull Fight』）、野球（『パワーリーグⅡ』、『これがプロ野球'89』）、サッカー（『パワーイレブン』）……など、さまざまなスポーツ・ゲームがラインナップされているぞ。これらの他にも、『武田信玄』は実戦剣道、『竜の子ファイター』は障害物競争、『弁慶外伝』は……そうだなァ、オリエンテーリングなどと

投稿作品はおもしろければ、なんでもOK！　今月も、読者さまに感謝！　アリゲーターごじゃいますう〜。





考えてみると、スポーツ・ファンのキミも楽しめるんじゃない?

えーと、ニンジン倶楽部に投稿する時、1枚のハガキにたくさんのネタを書いてもいいんですか? 2つ以上書いたら無効じゃ困るし……でも、一度にいくつもネタが書ければ、ハガキ代が助かるのですが……。

(愛知県/成瀬貴之)

1枚のハガキにいくつネタを書いてくれてもOKだ。多ければいいってもんじゃないけど、ま、おもしろければ書き方はどうだってかまわない。ただし、エビイチ先生の悪口を書くと、エビイチ先生がそのハガキを隠してしまうことがあるので注意した方がいいかもしれない(ウソだよ)。投稿には、特に難しいきまりはない。ウッチャンナンチャンも思わず脱帽して、しかもこのニンジン倶楽部の人気だけで発行部数が500万部に伸び、さらに宮沢りえちゃんまでがこの雑誌を愛読してくれるようになっちゃうような、そんなおもしろいネタを、読みやすい字で、本名も書き忘れずに、送ってくれるだけでいいのだ。ね、カンタンざんしょ?

毎月、全国の読者から届くハガキはいったいどのくらいですか? また採用される割合なども教えてください。(福島県/伝説の古龍)

このニンジン倶楽部には、毎月いつ頃までにハガキを出せばいいのでしょうか? しめきりはあるのですか。(鹿児島県/ウッチッパ)

まとめてお答えいたします。ハガキは毎月、た～くさん届くけど、当倶楽部の担当者(つまり私)がひとりで全部、目を通すことのできるほどの数で、実際にちゃんと全て読んでいるぞ。しめきりはナシ。年中無休。だから、ボクの夏休みもナシだ……トホホホ。



お～い、みんなァ寄っといで!

いろんなコーナーが朝露のように消えたり現れたりするこのニンジン倶楽部で、またなんかヘンなことが始まるみたいだよ～! これもまた突然、消えちゃったりしなきゃい～んだけどねェ～……。と、みなさんの熱いまなざしを集めるなかで、ニンジン倶楽部のタイトルのとこでもお知らせした通り、"ニンジンGP"という新企画を始めちゃいます。今月から各コーナーのタイトルのわきに、ポイントが表示されたのをヘンだと思ったでしょ? そう、この各コーナーに採用された読者たちそれぞれにそのポイント(得点)を与え、ある期間の通算ポイント数がトップだった人に豪華な超粗品(これはまだナイショだけど、ホントに豪華だ)を進呈してその栄誉を讃えちゃおうというものだ。

つまりニンジン倶楽部投稿者のポイント・レースってこと。もちろん毎月の採用分には、これまで通り"豪華な粗品・従来タイプ"をあげちゃうぞ。とまぁ、そんなわけで、常連さんも初めてさんも、これをはげみにがんばってね。この"ニンジンGP"は、次号(9月号)より開始、GP期間は6ケ月間だ!













今月だけの告知板!!

●誰かいっしょに月刊PCエンジンの応援雑誌を作りませんか? 遊楽画廊の常連の方とか、協力してくださる方、お便りください!
〒910 福井市足羽二丁目15-12(303)
石山方 巡洋艦まで!

●ゲームの本作りたいので執筆者を募集。とにかくゲームが好き、絵を書くのが好きな方!
〒471 愛知県豊田市朝日町4-35
山田方 藤原霖まで

●アニメ、ゲームのサークル。執筆者募集!
〒607 京都市山科区東野中井ノ上町11の35
芦川方 盗賊同盟まで

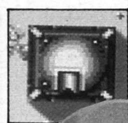
寿エビイチ・コーナー

このコーナーが終わったと思った人、残～ん念でした～！

アイディアのみ→ポイント＋1
キミの実演写真→ポイント＋3

編集部内での失脚の噂が流れたが、2ヶ月ぶりにまたしてもぬけぬけと姿を現わし、そのマヌケな健在ぶりが確認されたエビイチ先生なのだった。とにかく、超能力かトリックか、はたまたただの子供だましか!? 誰も見ぬけぬ芸の謎！ PC界のMr.マリック。驚異のメダマ・パワーがさく裂する、哀愁のエンターテイメントついに再登場！

究極タイガーの砲台




▼金属のボウルを頭にかぶり、トイレットペーパーのしんをくわえて砲身にした。この大砲からは、弾が出ないで、先生のうめき声が出た。

サンブレード(サイバークロス)



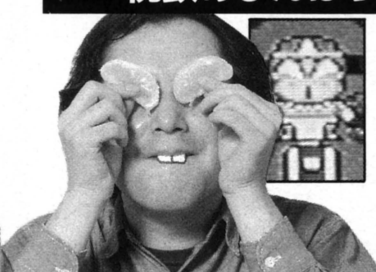
▼後で、このパンを食べた。この芸の味わいは、手あかにまみれたフランスパンを、涙とともにのみこんだ者にしかわからない……。

獣魔王(凄ノ王伝説)



▼アイスクリームのコーン2本。この時とろ～りとアイスが髪に流れた。頭がつべたくって、気持ちよかった……。

桃鉄のびんぼう神



▼夏ミカンのふさ2つ。実生活でもまさに赤貧の先生である。目が赤くはれていたのは、夏ミカンのせいばかりではなかった。

カニバルカン



▼♪チョッキン、チョッキンな～……と歌って貯金のことを思い出し、またしても涙ぐむ先生であった。

朝まで激論かい!?(コーナー)

ポイント＋2

今月号で予定していたテーマ『**これからのPCエンジンゲームに望むこと**』は、ハガキの集まりがまだ充分でないので、次号に延ばすことにしちゃいました。いろんな意見や注目すべき提言が来ていることは、来てるんだけどね。

中ソが歴史的な大魔界（和解のシャレよ）村したけれど、ファイティング・リクルート（ちょっと苦しいかな～）の影響で日本の政界も大揺れだし、巨人は快進撃を続けて50勝のオーダインにのったり、本誌のえぐち団長は最後の尿道（忍道）おっと違った、尿道に石っこがつまってしまうし、しかも梅雨どきだから体がすっかりダライアス……とまったくベラボーマンな世の中だ。とまぁ、だからこそキミたちの声が聞きたい！

移植希望や参入希望、ハードへの期待や要望、これまでに発売されたゲームに対する感想や不満、メーカーへの意見、これから発売して欲しいゲームのアイディア……その他、移植ゲームかオリジナルゲームか!? とか、すけベソフトについて、CD-ROM『天外魔境』をプレイしての感想……など、ドシドシ送ってね。キミたちのパワードリフトな声が、これからのPC界を作るんだってば！

おさまつくんコーナー

ポイント＋2

●“ワースタ”で、ホームランでだけドームの屋根が破れて、大きなフライでは破れずにボールが下に落ちてくるのは、どう考えたっておかしい！ （新潟県／宮前 亨）

●ボクはひさしぶりに“ネクロマンサー”をやって、ふと思った。なぜ勇者たちは、怪物たちに順序よく攻撃をしかけるのだろう？ ボクが勇者だったら、めった打ちにしてやるのに……。相手が「まいった」と言っても、ぶちのめしてやる。なぜって？ だって相手は悪魔だからさ。（愛知県／燃える闘魂）

●私は思った。“ダンジョン・エクスプローラー”のメッセージの文字は、はっきり言って、マンガ字だ！ （福島県／伝説の古龍）

おや、伝説の古龍さん、今月2回目の登場。次号だったら、ニンジンGPが始まって、高ポイントだったざ～んす！

●“パワーリーグ”におさまつくんがあった。クワチャが15者連続デッドボールを与えたのに、乱闘も起きなかったし、審判はクワチャを退場させなかった。 （群馬県／サザエサン）

お～いチミ、ハガキに本名が書いてないダス。

●“ネクロマンサー”の取説の表紙に出ている、オバンバにちょびっとだけ似てる奴。あれ、かっこいい！ でも、最後のボスかな～～と思っていたら、大ボスはタコじゃないか。あれは、何物じゃい！ （兵庫県／雲丹）

ホントに何物なんざんしょ。知ってる人がいたら、お便り下さいざ～んす。

●7月号の月刊PCエンジンの表紙は、どう見てもゴリラのおなかに刀がささってるように見える──。 （北海道／キングフォスル）

おなかにつき立てると、ペコッと刀の先がひっこむ、オモチャの刀なんでないかい？

●“麻雀学園”に出てくる先生は、映画『スタートレック』で“スル”に扮するジョージ・タケイさんにとても似ている。 （静岡県／村松一弥）

●“定吉七番”でボクは見た。なんと15万もうかってからお金を調べたら、全部こぜにですと出た……。 （東京都／シュビビン太郎）

●“サイバークロス”をやっていて思ったんだけど、敵たちはなんで主人公が変身している時に襲わないんだ!? ぼんやり変身シーンを見ていて、まるでショッカー一団みたいなやつらだ。 （神奈川県／ファンファン大佐）

そんなピーシーなやつぁいねえよ！プロデーマー列伝

ポイント＋2

《ゲーム編》

『先日やっとスペースハリアーをクリアーしました。いや〜、しかし最終25面はなかなか手強かった。今、ドラスピの16面をクリアーするのに必死な今日このごろのどんきでした』
（大阪府／どんきほおてⅣ）

『ぼくのスペースハリアーのハリアーは、障害物につまずき、転んで泣いていた……』
（青森県／スペハリ同好会）

『オレはビクトリーランとモトローダー、F1パイロットをぶっ続けにプレイしていたら、車酔いして、吐いてしまった』
（長野県／ポカリスエット）

『ワンダーモモに出てくるカメラ小僧は、実は私なのだ。撮った写真を近所の学生たちに高く売って大もうけ、笑いが止まらんぜ！』
（千葉県／きんぐ★べあ）

『7月号のP.70にあるエビイチvsキューティーのとんとんプロレスで遊ぼうとしたら、キューティーが「こんな人と試合するのはイヤ！」ととてもいやがっていた』
（愛知県／Mr.A）

『ボクの凄ノ王伝説は1メガだった。だから、海・山・空の凄ノ王のかわりに、池・丘・空気のとても弱い凄ノ王が出てきた』
（静岡県／村松一弥）

『先日、わいわい麻雀で竹下総司とやった時竹下総司に「パーティー券を安く売ってやるから、オレの後継者になれ！」と頼まれ、パーティー券を2000枚買ってしまった』
（福島県／大橋孝志）

『8年前家出した亀が、なんとダライアスに登場してるではないか！　昔はいいやつだったのになぁ……』
（北海道／キングフォスル）

《日常生活編》

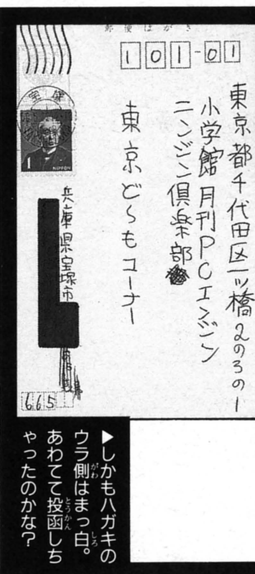
『この前ぼくの家に来た友人Yは、月刊PCエンジンをパラパラめくっていた。すると急にページをめくるのをやめた。ぼくが不思議に思いのぞいてみると、Yは"ファジーな昼下り"のはだかの女の人のところばかりを見ていた。

それからというものYは月刊PCエンジンを買いだした。ちなみにYはPCエンジンを持っていません』
（和歌山県／亜利魔シェン）

というわけで、これからはキミの身辺で起こったピーシーな出来事、おトンマな友だちエピソードなども、日常生活編として募集するぜ！

期待の新コーナー 今月のアカペンくん

ポイント＋1



◀住所は途中まで書いてあるんだけど、名前は……まだナイ。

◀しかもハガキのウラ側はまっ白。あわてて投函しちゃったのかな？

▶名前が書いてないよ〜〜ん！

ここは、ボツ候補のハガキを添削しちゃおうというコーナーだ。開始早々、強烈なハガキを見つけてしまった。ハガキを出そうという意欲はわかったけど、いったい何を伝えたかったんだぁ〜!?　あぶり出しでもないみたいだし……編集部は頭を痛めた。ハガキを出すときは、なんか書いてね！

めんぼくない！

7月号のアウビだじょ



『P.10の"はなす"のコマンド説明のところ、"Ⅱボタンを押すと……"のはずが、"Ⅱバタンを押すと……"になっているではないか！
一瞬、読みながら吹きだしそうになったじゃねーかっ、トイレの中で！』
（熊本県／むなしおくん）

おしりも思わず吹きだしそうになったでしょ……ということで、めんぼくな〜い、プップー。

『P.2の弁慶外伝は発売日が6月予定で、P.34とP.123では発売日未定となってましたが、本当はどっちですか』
（大阪府／岩見浩志）

きみの指摘してくれた7月号のP.2はNECの広告ページなのだ。本誌編集部じゃなくて、**NECがまちがえた！**……ので、ウチはめんぼくなくない。で、ホントの発売予定日は、開発の進みぐあいによって少し早まるかもしれないけど、サン電子さんによれば10月頃とのことだ。

『コラ！　P.105激裂技でワンダーモモの"MOMO IZIRIモード"ブレイクタイム画面の操作方法がまちがってるぞ。ⅠⅡを押しながら"ラン"じゃなくて、"セレクト"だぞ。何度やってもうまくできなくて、徹夜したんだぞ！罰として校庭3周走ってこい！』
（京都府／くま）

ホントにゴメンね。罰として、編集部にあったミニ四駆を、校庭3周走らせたからねっ！

ポイントー1…うそうそ本当は＋1

『P.123の発売日スケジュールのところ、ダブルダンジョンのメーカー名が"メサイヤ（NEC）"となっているけど、"NCS"じゃないんですか』（東京都／P.5のえぐちさんかっこいい）

いやぁ〜、このまちがいについては、メサイヤさんでも大ウケだったそーです。でも、NCSさん、NECさん、ごみんなさ〜い。ちなみに、えぐち団長は、メーカーの人から「あの写真（7月号P.5）、別人かと思いましたよ」と言われたんだぜっ！

『そ〜か、あのテトリスは"そびえと"生まれだったのかぁ（P.56を見よ）！　これが世間に知れたら日ソ間の国際問題になるぜ！
（福島県／ピーマン）

これは、メンボクナイロビッチ！……と、まぁ、ロシア語であやまってみました。

『P.64と65のページを閉じようとすると、な、なんと、のりピーが左ページのモンスターとキスしてしまうではないか！　とんでもないことをするなよ！』
（広島県／刈谷のハゲ）

これはおわびのしようがないぜ。ところで、高下、刈谷田とペンネームで言い合いするなよ！

PCエンジンMANのうがーっはっは!! 怪力イラストコーナー

絵・構成
うおりゃー大橋

SEGA 定価21000円
目がドライブ
ギエー
ひろわれていたキャプテンメガ

▲大阪・黒田嘉宏

ぼくは見てしまった
なんとPCエンジンMAN
がメガドライブを持っていたのだ
PCエンジンよりメガドラの方がおもしれーや
うらぎりものー!!
耳がないくせに
←メガドライブ

◀大阪・三島クン

…………
だ、だからあれは…研究のためにだね…

読者の期待におこたえして今回、2人のデータをプロレスふうに紹介しよう！

タッグ組んでなにすんだよ…？

特報！
PCエンジンマン、キャプテンメガが無敵タッグ結成。
その名もPM砲！

星飛雄馬のゆび

筋肉の脳ミソをもつゲーム野郎
PCエンジンMAN

身長・201センチ
体重・152キロ
プロフィール・もともとはPCエンジンシステムの解説者として本誌に登場したが、そのゴーインなあばれっぷりで人気を獲得。腕力で、ナガスから読者ページを強奪した。頭のコンピュータは優秀だが、性格に問題があって、読者からバカにされている。
得意ワザ・ラリアートなどの、とにかく力技。ナガスいじめ。

PCエンジンマンの口の中はこうだ
チェックマンを使えきたない！
bY・トイレ男

▲大阪・トイレ男

バーロー！この口の中の流線はなぁ〜敬愛する本宮ひろし大先生の描き方を勝手にうけついだゆいしょある流線なんだ！シソーノーローではない！

PCエンジンマンや、キャプテン・メガで、ゲームをやるとすると………

PCエンジンマン
キャプテン・メガ

うっぎゃあああああいてててて！

…と、…こうなります。
これはとくるしい！
BY, TURBO

▶熊本・TURBO

これが今月の怪力大賞！
…………いたぞ…………

な・な・なんと！
おりPーは、PCエンジンマンと同棲していた！
PCエンジンマンのパンツだピッ

◀愛知・智之助

黒い秘密兵器
キャプテンメガ

身長・191センチ
体重・1.5トン
プロフィール・PCエンジンマンのライバルとして本誌に登場。本誌では主に悪役として活躍しているが、一部に熱狂的ファンを持つ。
PCエンジンマンに〝ネクラの鉄クズ野郎〟と呼ばれ、よくうしろを向いたスキに、石をぶつけられる。
得意ワザ・重い体にあわず、複雑な複合技、関節技が得意。アキレス腱固め、クローク・ヘッド・シザースなど…。黒くて四角い藤原喜明ともいわれる。

案・外・隠・居
・つらいや・
隠居
ポイ
（天外魔境ジライア）

▶愛知・鈴木優一郎

ウ〜のりPと同棲したいぜ…
新機軸！写真との共演作品！

ガハハ！こりゃわらえた！

読者のみんなもゲームができるのはおっさんのおかげと感謝しろよ！

フッフッフ
イース

▲岩手・ゴリゴン

これが今月のナガス特別賞
このくだらなさ！さむざむとした画面!! 人生がむなしくなるギャグ…哀しくていい！

今月の増殖ライバル軍団⇨
やめろといったのにしつこく増える

インターフェイスユニットMANの登場でおちこむAVブースターマン
もうぼくは必要じゃないんだね
PCエンジンMAN
ガハハハ

◀大阪・サバイバー
…愛してるぜベイビー
神奈川・ふくまるくん▶
…なんだこんなハガキ!
▼千葉・カインの親

登場
G.B.カメン

ついに登場っ！
天の声MAN
PCエンジンMANとはあたまがちがうぜっ!!

ぶあっかもん!! わしをわすれるな
8マンじゃないもんなー
発電所のおっさん
コンロント.アダ.ブタ 上以上!!

▶山口・小上健太

ひき続き作品募集中！
ゆかいなやつ頼むぜ！

イラスト版 PC小町 ベスト番付

ポイント＋1

ニンジンGPが始まると、イラストコーナーにもポイントがつきます。ぶっちゃけた話、このイラスト版PC小町のコーナーは、投稿数がとても多い。これまでもそうだったけど、ニンジンGPが始まると、当倶楽部の中でもこのコーナーがいっちゃん激戦区になりそうだ。

これから、より選考がきびしくなりそうだぞ！



▶神奈川県 ふしぎな踊り



◀静岡県／UWF・健次郎



◀山形県／Super小僧



◀長崎県／八木ナナ



◀東京都 あきもとみ



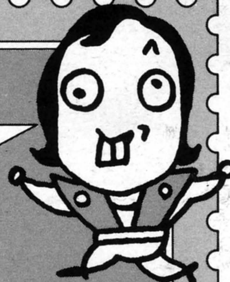
◀愛知県／すぴすぴ



◀大阪府／NALTO



◀福島県／さらならみあ



あて先はコチラ！

〒101-01
東京都千代田区一ツ橋2の3の1
小学館　月刊PCエンジン
ニンジン倶楽部⑧○○○コーナー

6月号ビッグプレゼント当選者発表！

①CD−ROMソフト ビックリマン大事界（5名）
岩手県　佐々木昭弘
群馬県　池田量也
滋賀県　前田潤
兵庫県　小林三千男
高知県　山崎北斗

②CD−ROMソフト ノリコ（5名）
東京都　加藤大吾
神奈川県　吉原大介
〃　飯川竜太
静岡県　森内貴久
広島県　大年英樹

③凄ノ王伝説ポスター（10名）
北海道　山口晋司
静岡県　藤井康寿
新潟県　米山隆樹
〃　櫛田英雄
福井県　竹内篤司
岐阜県　安東大介
京都府　飯村雅昭
大阪府　河田伸生
島根県　田中孝史
長崎県　立岩潔高

④PCソフト 究極タイガー（5名）
秋田県　菅原智也
東京都　渡辺マサミ
愛知県　岩間敏充
和歌山県　熊井崇好
福岡県　米岡泰宏

⑤PCソフト、ナグザットオープン（3名）
茨城県　斉藤学
東京都　宮崎邦寿
宮崎県　成相広太

⑥PCソフト 死霊戦線、（5名）
岩手県　中嶋義勝
栃木県　中川幹男
千葉県　富山勝実
香川県　斉藤千春
高知県　楠野正明

⑦PCソフト、ゴルフボーイズ（5名）
茨城県　井坂晋亮
兵庫県　大橋弘和
広島県　東風肇
高知県　塩崎敦司
沖縄県　糸数昌

⑧PCソフト、シュビビンマン（5名）
北海道　飯田勤
山形県　西沢治幸
山口県　山本孝治
佐賀県　伊東昌大
鹿児島県　森園喜高

⑨PCソフト、エナジー（5名）
宮城県　吉田周平
富山県　市川欽也
岡山県　渡辺鉄路
福岡県　高見拓弥
大分県　加来輝晃

⑩ナムコ、カレンダー（10名）
北海道　澤田武敏
千葉県　糸長正智
東京都　宮内功
神奈川県　中村康之
石川県　中島貴之
岐阜県　中島栄治
愛知県　松井健
京都府　藤本まゆみ
兵庫県　坂田好彦
山口県　藤田浩二

⑪ナムコ、ポスター（10名）
東京都　島田貴一郎
神奈川県　宮里和弘
長野県　福島武彦
新潟県　土田克規
滋賀県　矢野淳二
三重県　浜辺達哉
大阪府　樋口和也
〃　奥野博之
福岡県　石川澄夫
佐賀県　江口博孝

⑫テレフォン（2名）
千葉県　山口定和
岐阜県　横山卓嗣

⑬CDウォークマン（1名）
愛媛県　久保岡信二

⑭モノポリー（3名）
北海道　木曽哲男
東京都　平山明徳
長野県　立見裕生

⑮オリジナル腕時計（35名）
北海道　河上巨人
〃　岩渕良
青森県　中島達也
福島県　鈴木信哉
宮城県　小関竜太
埼玉県　滝澤健
〃　志賀友勝
千葉県　石塚龍司
〃　斉藤悠
〃　松井卓也
〃　薗部隆志
〃　舟橋健一
東京都　菊池友武
〃　梅沢俊英
〃　松本俊之
〃　矢田元巳
〃　木暮隆裕
神奈川県　吉田雅人
〃　中村徹也
長野県　原田和也
〃　赤羽直樹
〃　む川ひろゆき
石川県　大平邦治
和歌山県　田中久幹
奈良県　上田智一
大阪府　桐生宏
広島県　高瀬晋一
高知県　小浜光治
徳島県　浜貴志
福岡県　荒川知徳
長崎県　塚原康太郎
〃　原幸一
熊本県　松田幸成
大分県　田中幸一
鹿児島県　松元冬樹

⑯ヘッドホン（2名）
宮崎県　鬼束幸彦
三重県　東和裕

⑰RCカー（1名）
大阪府　藤井広己

⑱防滴ラジカセ（2名）
群馬県　新井哲也
京都府　森下恭介

⑲マルチステーション（1名）
静岡県　加藤亮

⑳コブラアベンジャー（3名）
茨城県　上村将之
兵庫県　鶴目泰生
山口県　岩崎吉紀

㉑ジョイスティック、XE−1PRO（2名）
長崎県　竹山和彦
佐賀県　内川大輔

㉒ひかるちゃん、Tシャツ（5名）
北海道　阿部和幸
福島県　大橋孝志
新潟県　青木靖浩
岐阜県　水谷善仁
兵庫県　小森秀也

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをもらっちゃおうぜい!!



月刊PCエンジン特選の貴重グッズが当たるぞっ!!
おっと、その前に下のアンケートに答えてくれ。たのむぜい!!

●この本について

1 「月刊PCエンジン」8月号のなかで、おもしろかったものを、3つ選んで、番号で答えてください。

①ソフトTOP10 ②'89東京おもちゃショー ③スーパー桃太郎電鉄 ④ファイナルラップツイン ⑤ネクロスの要塞 ⑥F1ドリーム ⑦パワーリーグII ⑧ファイヤープロレスリング ⑨ニンジャウォーリアーズ ⑩サイドアーム ⑪パックランド ⑫ヴァリスII ⑬PCエンジン+ ⑭モンスター・レアー ⑮スーパーアルバトロス ⑯獣王記 ⑰イース ⑱ニンジン倶楽部 ⑲オーダイン ⑳アウトラン ㉑忍 ㉒ブラッディウルフ ㉓弁慶外伝 ㉔めぞん一刻 ㉕ガンヘッド ㉖プリンセス・カフェ ㉗遊楽専業団 ㉘激烈技スペシャル ㉙まんが・ファジーな昼下り ㉚発売直前REVIEW ㉛付録・天外魔境データブック

2 「遊楽専業団」について質問します。次の中から一つ番号で選んでください。

①遊楽画廊を大きくしてほしい ②アーケード情報を多くしてほしい ③今のままでよい

●ゲームについて

3 CD-ROM²システムについて質問します。次の中から一つ番号で選んでください。

①持っている ②一ケ月以内に買う予定 ③今年中に買う予定 ④当分買う予定はない

4 ③の質問で①～③と答えた方に質問します。あなたは、CD-ROM²ソフト「天外魔境」を買いますか。次の中から一つ番号で選んでください。

①買った ②まもなく買う予定 ③買うつもりはない ④わからない

5 次のゲームのなかで、あなたが実際にプレーしてみてよかったと思うものを3つ選んでください。

①定吉七番 ②スペースハリアー ③ネクタリス ④ドラゴンスピリット ⑤あっぱれゲートボール ⑥ビジランテ ⑦ビックリマン大事界 ⑧ファイティングストリート ⑨No・Ri・Ko ⑩SonSonII ⑪モトローダー ⑫ダンジョンエクスプローラー ⑬アウトライブ ⑭はにい・いんざ・すかい ⑮ウイニングショット ⑯改造町人シュビビンマン ⑰P☆47 ⑱F-1PILOT ⑲がんばれゴルフボーイズ ⑳死霊戦線 ㉑ディープブルー海底神話 ㉒コブラ ㉓究極タイガー ㉔魔界八犬伝SHADA ㉕エナジー ㉖凄ノ王伝説 ㉗ワンダーモモ ㉘NAXAT OPEN ㉙パワーゴルフ ㉚パックランド ㉛わいわい麻雀 ㉜ファイヤープロレスリング ㉝ヴァリスII ㉞天外魔境 ㉟ニンジャウォーリアーズ

6 発売前のソフトで、あなたがいちばんほしいものを一つ答えてください。

7 あなたがPCエンジンに移植してほしいと思っているゲーム名を一つ答えてください。

●その他

8 あなたが、ゲーム誌以外でよく読んでいる雑誌を2つ以内で答えてください。

9 あなたが、よく読むゲーム雑誌は何ですか。その番号を書いてください。（2つ以内）

①ファミリーコンピュータマガジン ②ファミコン通信 ③ファミコン必勝本 ④㊙ファミコン ⑤ファミコンチャンピオン ⑥ハイスコア ⑦ゲーメスト ⑧LOG-IN ⑨コンプティーク ⑩ポプコム ⑪PC Engine FAN ⑫㊙PCエンジン ⑬その他

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に、回答欄があります。上のアンケートに答えてください。抽選で115名に、77ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい賞品の番号と、必要なことがらを書いたら、必ずはがきの表に41円切手をはって、出してください。しめきりは7月28日消印有効。当選者の発表は、8月30日発売予定の「月刊PCエンジン」10月号です。

★どんどん応募してね！



BIG PRESENT
なんと合計115名だぜ!!



ハドソン提供

ついに発売した、壮大RPG・天外魔境。いちはやく酔いしれていただくべく、プレゼントだ!! また天の声2の重宝さも体験してくれ!!

CD-ROMソフト
PCエンジンソフト



①天外魔境 5名



②天の声2 20名



③ワタル 5名



④ネクロマンサー 5名

ナムコ提供

パックランドのキャラと画面はほのぼのとした暖かみがある。時代を超越した1本だ!!

PCエンジンソフト



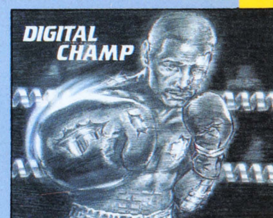
⑤パックランド 3名

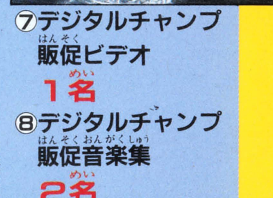


⑥ファミスタオリジナルグッズ5名

ナグザット提供

PC初のボクシングゲームである。まだ発売前だが、ここに非売品である2種を送るぜ!!





⑦デジタルチャンプ 販促ビデオ 1名

⑧デジタルチャンプ 販促音楽集 2名

タイトー提供

PCエンジンソフト

タイトーの第2弾、人気アクションゲームだ！画面、音楽、内容、すべてにおいて充実したデキだ!!



⑨ニンジャウォーリアーズ 5名

メサイヤ提供

このところ発売ラッシュの続いていたメサイヤからのグッドな贈り物だ。粋な君にぴったりだ!!

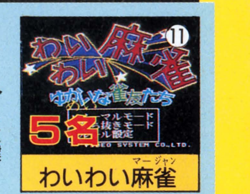


⑩ブルゾン5名

ビデオシステム提供

PCエンジンソフト

つい徹マンしたい気持ちになる、このゲーム。でも健康には気をつけてね！



⑪わいわい麻雀 5名

⑯ボードゲーム クルー3名



⑳ゲームボーイソフト各2名

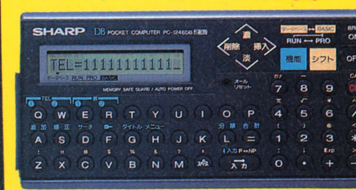
左より、マリオ、テニス、アレイウェイ



⑭ハンディコピー1名



⑬ポケットコンピュータ2名





⑮キーボード2名

⑰オリジナル腕時計10名

⑫テニスラケット3名



⑱システムテープカッター19名



⑲ゲームボーイ2名

たくさんのおハガキまってま～す!!



㉑直美ちゃんのオリジナルノート4名

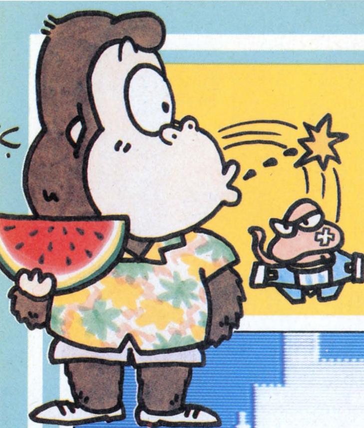




㉒コードレステレフォン2名

74ページのアンケートに答えてプレゼントをもらっちゃおう！応募のきまりを読んでね！

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入賞された方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。



NEW GAME SP 最新ゲームス



オーダイン

ナムコ／発売日未定／価格未定



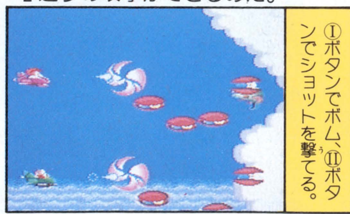
昨年アーケードに登場した『オーダイン』が、早くもPCエンジンに移植決定！　横スクロールのコミカルシューティングゲームで、2人同時プレイもできるぞ。

天才科学者、泊裕一郎は、助手のサンデー・珍と、婚約者を連れ去った悪人クボタを倒すため、飛び立ったのだ！

これがウワサの4メガ遊園地オーダインだぜ——っ！

武器はボム&ショット

1プレイヤーが泊、2プレイヤーは珍を操作することになる。最初の武器は、どちらもボムとショット。2通りの攻撃ができるのだ。



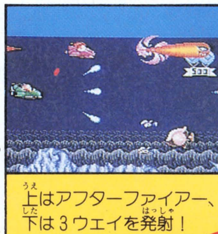
①ボタンでボム、②ボタンでショットを撃てる。

ド迫力のパワーアップ!!

右ページで紹介しているショップで、パワーアップアイテムを買うと、武器もどんどん強力になる。びっくりするくらいハデな武器ばかり。敵の撃ってきた弾を吸収して敵を攻撃できる、"ストックボンバー"とかもあるよ。



自機よりもドでかい弾が出る、ワイドブラスター。



上はアフターファイアー、下は3ウエイを発射！



敵の弾を最大まで吸収して、ストックボンバー攻撃！



ORDYNE 回転機能は

みんなが気になっている"回転は、どうなるのか。PCエンジン本体に『回転機能』はついていないんだけど……!?

写真を見てもらえばわかるように、回転する画面はちゃーんとあるのだ。ハード的な特殊機能である『回転機能』。ナムコさんは、これを、「回らぬならソフトで回せオーダイン」を合言葉に、回転させてしまったのです。

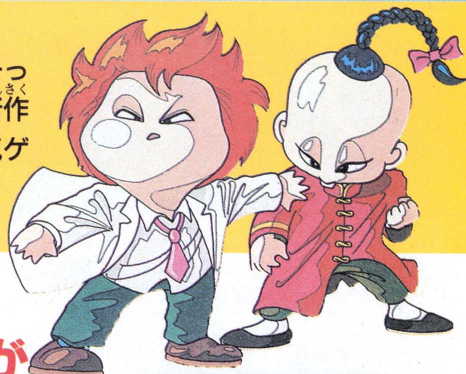


弾を当てると、回転方向や回転スピードが変わる"風車"。

ECIAL ペ シ ャ ル

PART 2

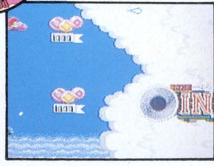
こんなに新作が出ちゃっていいの一っていうくらい、夏から秋にかけて新作ラッシュ。それもアーケードの人気ゲームをはじめ、おもしろソフトばかり。夏休みに徹夜なんかいやだよ——！





ショップもユニークだよ！

みゆきちゃんの空中IN

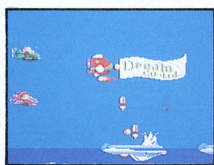


敵を倒すことで手に入る〝クリスタル〟を持ってこの「IN」に入ると、ボムやショットのアイテムを買える。ハデなパワーアップができるぜ！



「みゆきちゃんの空中IN」に入った泊。同じ場所のINに入っても、泊と珍では売っているアイテムが変わるんだ。

ドリームカンパニー



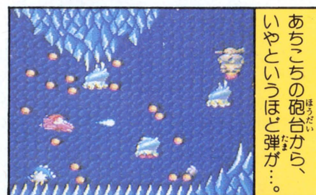
ここが夢の抽選会場「ドリームカンパニー」。ルーレットを回して、いろいろな武器や、クリスタルを当てることができる。



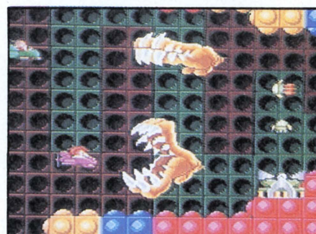
さあ、ルーレットを使った福引屋さんだ。うまくいけば、10万クリスタルだって当てられるぞ。

強敵トラップがゾクゾク！

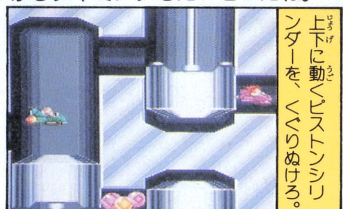
７つのラウンドで構成されているクボタワールドには、トラップや強敵がいっぱい。舞台となるのは、空ばかりじゃなくて、海の中にも敵がウヨウヨ。武器をパワーアップさせるのはもちろん、トラップをきりぬけるタイミングもたいせつだね。



あちこちの砲台から、いやというほど弾が…。

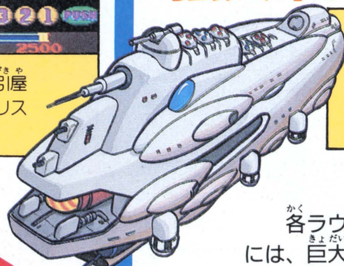


しつこく追ってくる、ケープシャーク。倒すと大クリスタルをばらまくぞ。

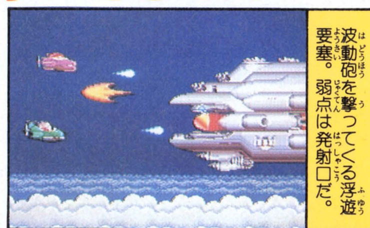


上下に動くピストンシリンダーを、くぐりぬけろ。

強大ボスが待ってるぜ！



◀1面のボスが、この巨大な浮遊要塞だ！



波動砲を撃ってくる浮遊要塞。弱点は発射口だ。

各ラウンドの最後には、巨大なボスが待っている。その攻撃はかなり激しいから、２人の協力プレイも必要だね。クボタの操る「クボタマシン」を倒し、無事に相原香奈を助けだせるのだろうか。

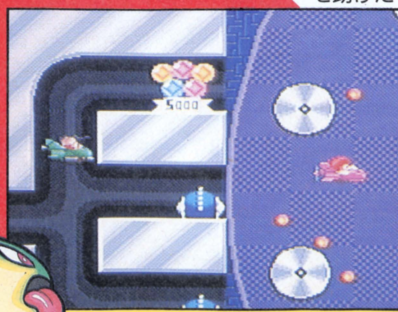


画面いっぱいにジェリービーンをはき出すボス、クリスタルヘッド。

どうなるのかな？



壁が、まるで触手のように回転して２人を追いつめる。



大きな回転板には、砲台や、回転スピードが変わるスイッチが配置されているぞ。

「プログラマーが、いっしょうけんめいプログラムでできる限り、回転を取り入れました」ということなので、みんなはそんな苦労をよそに思いきり楽しんじゃいましょう！　どんな回転を見せてくれるかお楽しみに！



香奈をクボタから助け出せ！

アウトラン

NECアベニュー／発売日未定／価格未定  



美女と風と音楽と…ドライブ気分のレースゲームだ

"アウトラン"の魅力を一口でいうとオシャレ、てことになるのかなぁ。隣に美女（だと思う）が乗ってるし、BGMは3曲の中からセレクトできる。その上、愛車はテスタロッサのカブリオレ。

背景はキレイだし、これで敵キャラとやぼな残りタイムがなけりゃ、レースだってことを忘れちゃいそうだよね。

このスピード感!これが3Dだ

例によって、紹介する写真はすべて開発画面。背景、敵キャラは、さらにグレードアップしたグラフィックに仕上がる予定だ。今回入手したバージョンは、一応全コース走れるといった程度のもの。それでも、操作性は意外といいし、なによりスピード感がキチンと再現されてることは確認できた。ウム、収穫収穫。

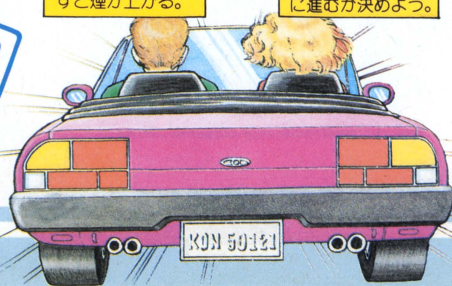
おおおおおおーと



▲各ステージのゴールを表わすチェックポイント。決められた時間内に通過すればクリアだ。



▶コーナーの手前にくると表示が出る。敵に気をとられていないで確認しようね。



▲アクセルをふかすと煙が上がる。

▲分岐点。どちらに進むか決めよう。

操作法は2種類

よりオリジナルに近い操作性を持たせるために、2つのコントロール方法が設定されるようだ。ひとつは普通の1パッド方武。もうひとつは、ギアチェンジ専用の2パッドを用いる方式だ。

1 ノーマルコントロール



Iボタン　アクセル。押している間中、全開だ!!

IIボタン　ブレーキ。コーナー、敵に接近した時に使う。

方向キー(上下)　ギア。上でハイ、下でローに切り変わる。

方向キー(左右)　ハンドルの役割。コーナーで使用する。

2 2パッドコントロール



方向キー　ハンドルとして使用。

1パッド

方向レバー　2パッドは、ギア専用となる。

2パッド

IIボタン　ブレーキ。無理な突っ込みは、逆に事故の元だよん。

Iボタン　アクセル。直線スピードはどの敵キャラより速いぜっ!!

15種のコースを全部楽しんじゃお

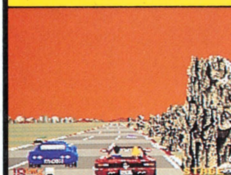
このゲームには、全15のコースが用意されていて、これらが5ステージに分れてる。全ステージをクリアするのが最終目的だ。だが、各コースとも、目を血ばしらせて走るだけではもったいないような風景。少しくらいは気分にひたる余裕が欲しいぜ。えっ、無理？　しょーがない。写真で全コースを紹介するか。

Aコース



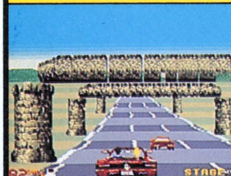
●COCONUTSBEACH
スタートとなるコース。それだけにコース幅も広く、コーナーも比較的ゆるやか、向こうの海でも見ながら楽に走ろう。

Bコース



●WALLS
コーナーが割とキツ目。コース両側に岩が並んでいるため、オーバースピードでコーナーに向かうと、ソク激突だっ!!

Cコース



●BIG GATE
コース名のとおり巨大なゲートが続く。特にゲート下のコーナーは、ちょっとした迫力。アップ、ダウンも激しいぞ。

Dコース



●CLOUDYMOUNTAIN
両サイドの障害物は低めの木々。これには圧迫感がないが、コーナーは連続しててトリッキー。結構キツイね。

Eコース



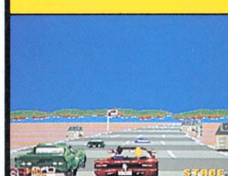
●ALPS
向こうにアルプスの山々。横に見える風車小屋。ここはオランダあたりかな？　コース幅がクルクル変わるぜっ！

Fコース



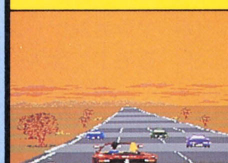
●DESERT
延々と続く砂漠地帯。背景と呼べるほどのものもなくツマンナイ。道路には砂がまかれてあり、走りにくいったらない。

Gコース



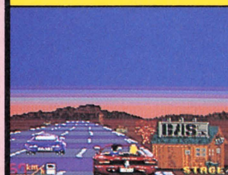
●SEASIDE TOWN
Aコースと同じく向こうに海の見えるコース。カーブは多いが道幅は広い。ポップなBGMが似合いそう。

Hコース



●WHEAT FIELD
小麦畑の続く田舎道といったコース。幅が狭くカーブも多い。道路整備はなってないけど、"セガ"のカンバンは目立つ。

Iコース



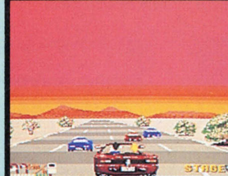
●OLD CAPITAL
夕闇せまるハイウエイを疾走していく感じ。ここもコーナーが多いけど、車線が広いので安心だ。さっ、急ごう!!

Jコース



●WILDERNESS
殺風景で見えるのは枯れ木ぐらい。アップダウンは多いし、コーナーもかなりキツイ。デートには最悪のコースだね。

Kコース



●LAKE SIDE
真赤な夕焼けが目にしみるぜ（もしかしたら朝焼けかもしんないが…）。
S字カーブが連続するぞっ!!

Lコース



●DUAL WAY
こっちは間違いなく朝焼けだろう。
ゆるやかなカーブが続くコースだ。道幅も広く、注意すべきは敵キャラだけだ。

Mコース

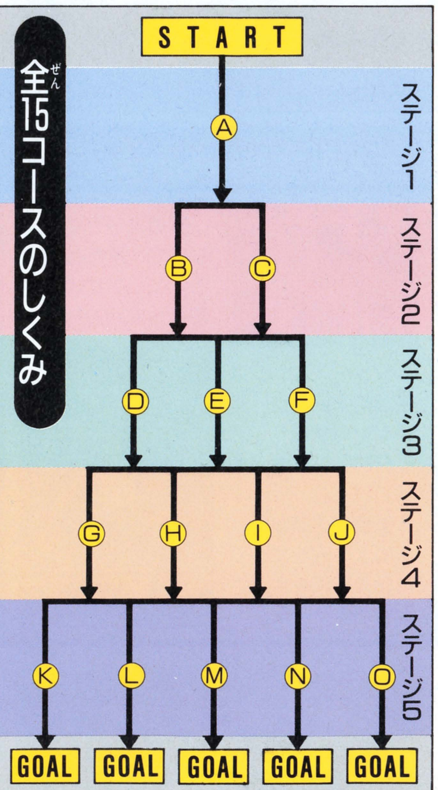


●STONE HILL
岩がゴロゴロ、空の色もドンヨリ。最終コースにしては、殺伐とした雰囲気だね。ここにもビッグゲートがあるぞ。

分岐点で次のコースを選べ



各コースのラストは分岐点になっている。右に折れるか左に行くか。キミの判断次第で、いろんなバリエーションのドライブが楽しめるわけ。分岐点が近づくと表示がある。慌てることはないぞっ!!

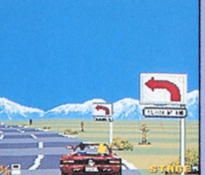


Nコース



●DEATHVALLEY
晴れ渡った空がすがすがしい。疲れた体にパワーが戻るぜっ！　これでコーナーがキツくなけりゃ言うことないけどね。

Oコース

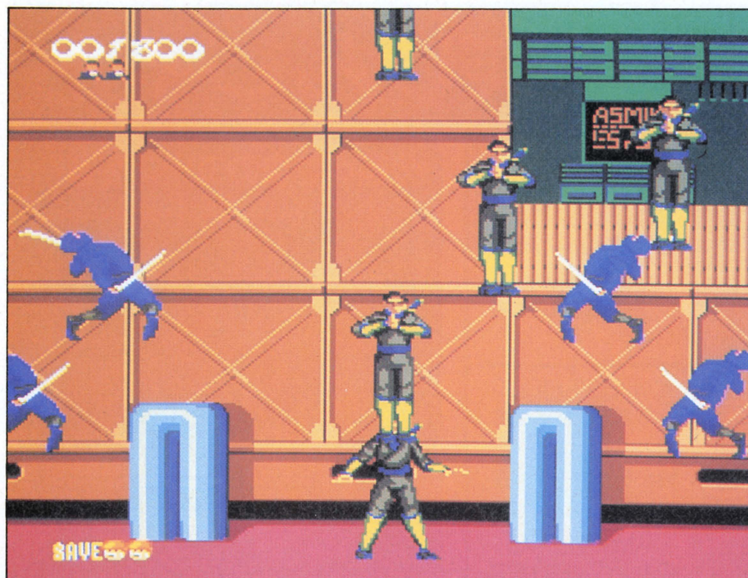


●VINE YARD
アルプスはキレイだが、コースまわりは殺風景。
コーナーはキツイ。でも、道幅は広いのでなんとかなりそう。

忍（SHINOBI）

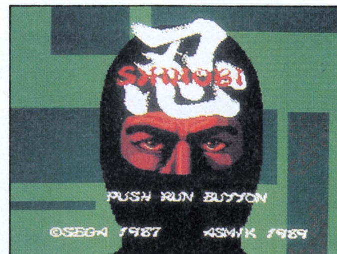
アスミック／発売日未定／価格未定





アスミックの第一弾PCソフトは迫力の忍者アクションゲーム！

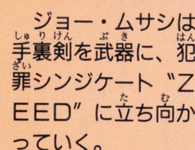
またまたPCエンジンに強力なソフトメーカーが参入。アスミックから、できたての痛快アクションゲーム『忍』を紹介するぞ！ 主人公は伊賀の血を引く、ジョー・ムサシ。世界を支配しようとたくらむ勢力"ZEED"打倒のため立ち上がる。

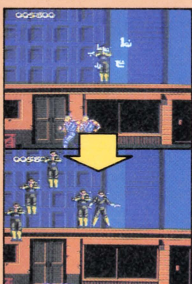


主人公は忍術も使えるぞ！



忍術はひとつのエリアで一度だけ使える。エリアによって忍術も変わるぞ。

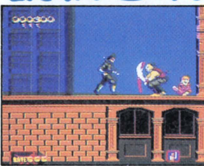




ジョー・ムサシは手裏剣を武器に、犯罪シンジケート"ZEED"に立ち向かっていく。

手裏剣のほかに、画面上の敵をすべて倒せる忍術を使うこともできるのだ。

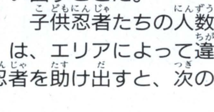
誘拐された子供忍者たちを救い出せ！



このゲームの目的は"ZEED"に連れ去られた、子供忍者を救い出すことだ。

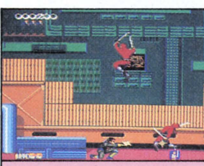
子供忍者たちの人数は、エリアによって違うぞ。すべての子供忍者を助け出すと、次のエリアに進めるわけ。

敵は、銃を持つもの、剣で斬りつけてくるものなど、手強いやつばかり。中には、自由に空中を移動する忍者もいるぞ。各ミッションの最後には、ボスが待ち受けている。

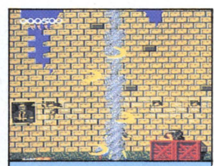




エリア1でボスが出るけど、すぐに逃げてしまう。



双刀を手に、激しく襲いかかってくる忍者たち。

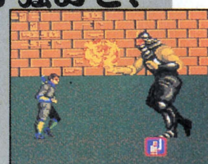


忍術を使えば、一瞬にして画面上の敵を倒せるぞ。

ボスはかなり手強いぞ！

これは最初のミッション1に出るボスだ。連続して炎を投げつけてくる。

ジャンプで手裏剣を投げつけるのだ！



忍の世界は4つのシナリオで構成されている

"ZEED"の本拠地ミッション4まであり、ひとつのミッションはボスの部屋を含めて3～4のエリアで構成されている。

首領から受け取った、シンジケートの所在地図を片手に本拠地をめざせ！



各ミッションごとの地図。現在地は、赤く点滅する。

ひとつのミッションをクリアすると、済の印がもらえるぞ。

MISSION 1

ゲームは街中からスタートする。そこから、壁に忍者たちが隠れているビルの裏通りをぬけていく。ボスは、上でも説明した武者Ken-ohだ。



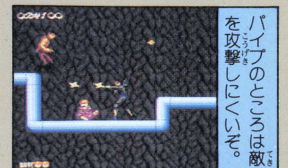
剣で身を守り、近づくと斬りつける敵。



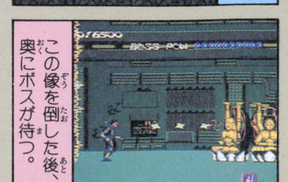
ビルの裏通りにも、危険がいっぱい！

MISSION 2

上の段と下の段からも敵が待ち構える岩場を通って、パイプのエリア、補給基地へと進む。ボスは、回転する像と、炎をはく"まんだら"だ。



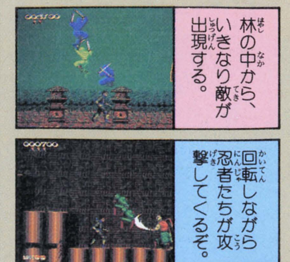
パイプのところは敵を攻撃しにくいぞ。



この像を倒した後、奥にボスが待つ。

MISSION 3

ニンジャ部隊が狂ったように襲ってくる、ミッション3。ボスは、ロブスター。



林の中から、いきなり敵が出現する。

回転しながら忍者たちが攻撃してくるぞ。

MISSION 4

最終ミッションは、塀ぎわ、竹林、屋敷と続く。黒幕の忍者はいったい何者なのか…。

ならず者戦闘部隊 ブラッディ・ウルフ

データイースト／8月下旬発売予定／価格未定 

ならず者たちのハードなアクションが展開するぜ！





全8ステージの戦場で、スリルいっぱいのアクションがくりひろげられる、『ブラッディ・ウルフ』。アーケードよりもおもしろい!?とウワサのこのゲーム。豊富な武器を使い分けられるのもいいね。純粋なアクションゲームファンは期待していいぞ！

大統領救出のため敵陣本拠地をめざすのだ！



スタート時に、キャラクターを2人から選べる。

キャラを決めたら、いよいよ戦場へと出かけることになる。拉致された大統領を助け出すと、意外な展開が待っているぞ。発売されるまで秘密だけどね。

各エリアにいる捕虜を助け出して突き進め！



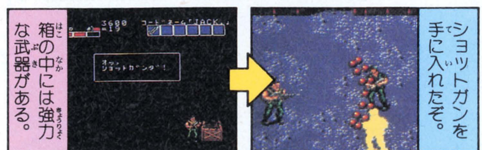
建物の中には入れる場所がある。

中にも捕虜がいるぞ。早く助け出そう。

助けると情報やアイテムをもらえるのだ。

2種類の武器を使いわけられるぞ！

武器は、①ボタンで発射するライフルと、RUNボタンで操作する、手榴弾などがある。その場の状況によって武器を使い分けられるのだ。後に手に入れた武器が優先して使えるようになる。



箱の中には強力な武器がある。



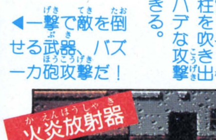
ショットガンを手に入れたぞ。

バズーカ砲



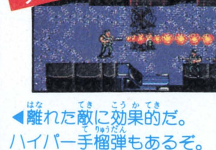
◀一撃で敵を倒せる武器、バズーカ砲攻撃だ！

火炎放射器



▼火柱を吹き出し、ハデな攻撃ができる。

手榴弾



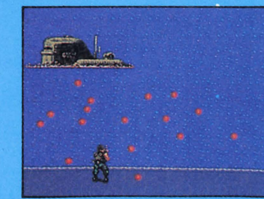
◀離れた敵に効果的だ。ハイパー手榴弾もあるぞ。

すさまじい傭兵軍団の攻撃

敵の攻撃も先に進むにしたがって、激しくなってくる。集団で手榴弾を投げつけてくるものもいれば、空からの落下傘部隊も登場するのだ。

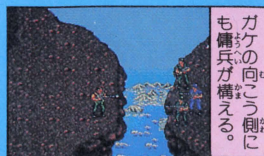


傭兵たちはトラックの上などからも攻撃してくる。いきなり転がってくる丸太などにも注意しよう。





火炎放射器を使う、2面の中ボス。



ガケの向こう側にも傭兵が構える。

主人公の行動パターンがいろいろあるぞ！

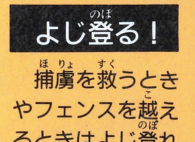
主人公は、ジャンプだけじゃなく、水の中に潜ったり、木に登ったりもできるのだ。敵のバイクを奪い取って乗りまわすこともできるしね。敵の攻撃をかわすためには、これくらいできなくちゃ。



ジャンプ！

障害物をとび越えたり、弾をかわすにはジャンプ！

よじ登る！



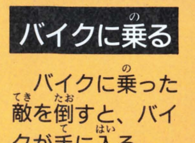
捕虜を救うときやフェンスを越えるときはよじ登れ。



潜る

水中戦では、潜って敵の攻撃をかわすこともできる。

バイクに乗る



バイクに乗った敵を倒すと、バイクが手に入る。



燃料があるうちは、無敵だ。まとめて敵をかたづけられるぞ。ラッキー！

今月は鬼若の旅日誌だっ！

弁慶外伝

サン電子／10月頃発売予定／価格未定　3M

期待度バツグンの『弁慶外伝』は7月にマスターがアップする予定。でもって気になる発売日は、10月頃になりそうだ。みんなの熱い期待に応えようと、開発スタッフも大奮闘中。盛りだくさんのイベントにもいろいろと手が加えられ、パーティーチェンジができたり、ゲームの後半には鬼若たちが空を飛んだり！……もするようだ。完成が待ち遠しいけど、も少しガマン。今月はゲームスタートからのストーリーをまとめてみるぞ！

わけ入ってもわけ入ってもナゾの中

○月×日 コトの起こりは…。

林省寺

法眼「鬼若よ、
ここでくらしていた おコトが岬の塔に ひそむ
魔物に さらわれてしまったのだ。

▲となり村に住む少女おコトが、魔物にさらわれてしまった。さっそく僧・法眼の命により、ボクはおコトを救い出すため出かけることになった。

九十九村

◀まずはおとなりの九十九村へ。この村にある宿屋を利用しながら近くの魔物たちをこらしめ、力を養ったぞ！

△月△日岬の塔で邪術師と対決。

▶ここが岬の塔。おコトは、邪術師によって捕えられていた。邪術師は霊光石を手に入れるため、おコトをさらったと言うのだ。許さん、ぶっとばすぞ〜！

岬の塔

邪術師（じゃじゅつし）が あらわれた

おまえのからだには、おれたちとおなじ
魔界の血が・・・グフッ

◀邪術師を倒したけど、そいつは死に際に気になる言葉を残した……。ボクに出生の秘密が!?そのナゾを解くために、ボクはいよいよ本格的に旅立つことになった。

×月×日 陸前にやってきた。

会話　法術
力　道具
装備　調査

さんな、しってますかい？
この町のどこかで闇市が、ひらかれているらしいですぜ

▲霊光石を盗んだのは助五郎というやつらしい。三郎をさがすうち、いろいろな噂を聞きこんだ。

▶この陸前では、金売り吉次の協力も得ることができた。どうやら、どこかで開かれているという闇市が怪しい……。

□月○日 ついに仲間と出会った！

▶陸前をさんざんさがしまわったあげく、三郎は砦に戻ったと聞きこんだ。そこで再び、かすみ一味の砦に戻ってみると——。

かすみ砦

・・・わかった。おれのほんとうのなは
伊勢三郎。衣川の合戦でじゅうしょうをおったが、生きかえった。

▲なんと、三郎が旅に加わってくれるというのだ。伊勢三郎という最初の仲間を得て、力づけられるボクなのであります。

鎌倉から砦へ。

鎌倉

会話　法術
力　道具
装備　調査

魔物たちとたたかう'かすみの一味'をしってるかい？三ヶ月いけのずっと北に、とりでをかまえてるってうわさだぜ

▶旅の始まりに鎌倉へ立ち寄ると、義賊"かすみ一味"の噂を耳にした。そこで、かすみ一味の砦へ行ってみると…。

かすみの砦

会話　法術
力　道具
装備　調査

わあ、きじゃく！あたしよ、おコト。あたしのおとうさんがわかったの。ここの三郎って なのひと。
でも、まだあっていないの

▲砦でおコトと再会。一味の頭目である三郎は盗まれた霊光石をとり戻すため、陸前に向ったとか。

隠れ重塔を見つけたけれど…。

◀その後、鬼若と三郎は隠れ重塔に来た。だが塔は見えかくれして入ることができない！

続きは次号を待て！

めぞん一刻

マイクロキャビン／8月発売予定／5,900円 ? 2M

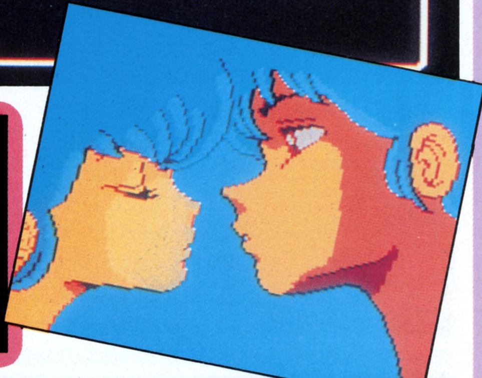
ゲーム発売前に重要ポイントをもう一回おさらいしておこう！

発売まで、もうちょっと間がある『めぞん一刻』。このゲームは、普通のアドベンチャーとちょっと違っていて、登場人物や主人公・五代裕作の性格をしらないとなかなか思うように進めないんだよね。今月は、発売までまだちょっと間があることだし、そのへんをもう一回おさらいしておこう！



めぞん一刻
▼
▶へやにはいる
みる
はなす
とる
もちもの

」
かんりにんさん「どうぞ　おすわりになってください」
サッシをあけます。



ゲームの目的は……

一刻館に住む主人公の五代裕作は、未亡人の管理人・音無響子さんに惚れてるんだけど、その響子さんがどうやら秘密の写真をどこかになくしてしまったらしいんだ。やっぱり気になる人の秘密の写真となると、どうしてもみてみたいよね。ということで、きみは五代裕作となって、その写真がどんな物かを突き止めるために、住人たちの話しを聞きながら行動するのだ。



めぞん一刻
▼
▶ほかのばしょへいく
みる
はなす
あける
たたく

てんいん「30えんおかいあげぇ」
てんいん「830えんおかいあげぇ」
てんいん「まいど　ありがとうございますぅ」

1.登場人物の性格をつかめ！

五代が住む一刻館の住人は、みんな一癖も二癖もある人ばかり。彼らの性格を理解してないとなかなか話しが進展しない。できれば原作を読んでおこう。



◀四谷さんには、いろいろなものをあげよう！



◀響子さんは焼きもち焼きですぐ怒るのだ。



◀元気なこずえちゃん。家に行くときは要注意。

2.写真がゲームのキーポイント！

このゲーム中には、いろいろな人の写真が登場するんだけど、これらの写真がゲームをクリアする上でとっても重要。見つけたら必ずもらっておこう！



◀四谷さんの昔の写真だ！



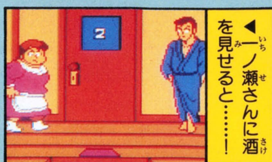
◀左下のフォトスタンドを取ると、新たな展開が！



◀新婚時代の響子さんと惣一郎さん。

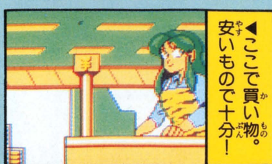
3.住人たちには物を与えよう！

一刻館の住人がキミの邪魔をしないようにするためには、いろいろなものをあげるのが一番。物さえ与えておけば、しばらくはおとなしくしてるし、場合によっては情報を教えてくれたり、アイテムをくれたりするんだぜ！



◀一ノ瀬さんに酒を見せると……。





◀ここで買い物。安いもので十分。

4.ワナには要注意

『めぞん』の中には、あちこちにゲームオーバーになってしまうような罠が仕掛けられている。あんまりむちゃなコマンドは選ばない方がいいぞ！



◀これは罠じゃないから大丈夫だよ。



◀こずえちゃんの家では、とにかく話しをしよう。



◀窓から飛び降りるとこんなことに。

©高橋／小学館、キティ、フジテレビ、マイクロキャビン

ダブル・ダンジョン

メサイヤ／9月発売予定／5500円  2M



発売日が少し遅れてしまった「ダブルダンジョン」。発売日を首を長～くして待っているみんな、もうちょっと待っててね。といってもただ待ってるだけじゃなくて、2人用のパートナーを今から探しておくのもいいんじゃないかな？せっかくの2人同時PLAY、友達と楽しくやろうぜ！

噂のダブル・ダンジョン完成間近！その全貌は来月号で明らかになる

ダンジョン内はこーんな感じ！

今月は、「ダブル・ダンジョン」の命ともいえる、ダンジョン内部を詳しく紹介しよう。たくさんのモンスターや、宝箱があるのはもちろん、ショップや宿屋などなんでもそろっている。また、いたるところに敵が待ち伏せしていて、カンタンには先へ進ませてくれない。ショップで買い物をしたり、敵を倒してレベルを上げてから、ダンジョンのどこかにいるボスを倒しに行こう。

▼ダンジョンのいたる所に宝箱があるぞ。





▲敵の背後からまわり込むこともできるぞ。

SHOPや宿屋もあるよん！

SHOP



◀ちなみに、この女の子は売り物ではありません。あしからず。

宿屋



◀ちょっと値段が高いけど、体力を回復するには欠かせない。

竜の子ファイター

トンキンハウス／9月末発売予定／価格未定  2M

主人公の竜の子ファイターは、4つのワールドを大冒険。でも、敵からダメージを与えられると、なかなか先に進めないよね。というわけで今月は、竜の子ファイターの魔法やアイテムを紹介するぞ。ピンチを脱出するときに便利だね。



◀最初は如意棒で敵をやっつけよう！

今月は便利なアイテムを紹介しちゃうぞ！



マジックアイテムを取ると魔法が使えるぞ！

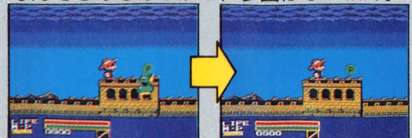


◀これを取るたびに攻撃力が4段階までアップ！

▶離れた敵には、このマジック攻撃がきくぞ。（使うとMPを消費する）。

敵を倒してアイテムを手に入れよう！

敵の中にはアイテムを持っているものがいるんだ。ある敵を倒すとアイテムが出現。応援団が出現して敵をやっつけてくれる、なんてものもあるけど、今回は6つ紹介。





- パワー（赤）：攻撃力が3段階までアップ。
- ポーション：ライフを一定量だけ回復。
- シールド：一定時間だけ無敵になれる。
- パワー（緑）：ライフの最大値が増える。
- タイム：敵の動きが一定時間止まる。
- 努力：ライフ、マジックを回復。

ゴールドで体力回復や武器を買うことができる！

敵を倒すことで手に入るゴールドは、武器を買ったり、病院でライフやマジックを回復したりするときに必要だよ。



お金がたまったら、ショップに入ろうね。

体力が少なくなったら、病院へ行こう。

ジャック ニクラウス チャンピオンシップゴルフ

ビクター音産／9月発売予定／6200円



ゴルフファンなら必ず燃えるゲームだぜ！

アメリカでも大ヒットしたこのゲームは、あのJ.ニクラウス自身が選んだ世界各地の18ホールを収めた本格派のゴルフゲーム。しかもプレイする画面は３Ｄで各ホールともに360度の画面データが入っているのだ。また、難易度設定もかなり自由にできるから、初心者からゴルフマニアまで、みんなで楽しく遊べるぞ。今から発売の９月が待ち遠しい１本だね。



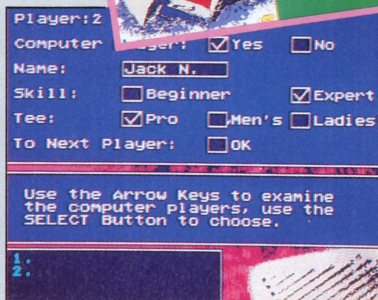


画面は3Dだっ！



▲画面は全て３Ｄだから、とってもリアルなプレイが楽しめるんだ。

自由自在の難易度設定



▲これが難易度設定の画面。自分の実力に合わせて選べるのがうれしい！

こんな機能もついてるぞ！



ドライバーの練習 ドライバーで、遠くに飛ばせるように練習しよう。

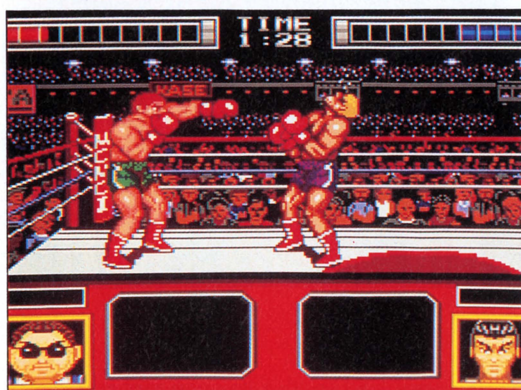
パターの練習 どんな条件でも正確にパットを決められるようにね。

トップビューもいつでも見れる 上からみた画面も、プレー中いつでも呼び出せるんだ。

Bull Fightリングの覇者

クリーム／10月発売予定／価格未定





お待ちかね、ファイティングモードを紹介だ!!

この「ファイティングモード」は、全４面で構成されている。迫りくるザコをけちらし、途中にあるショップでアイテムを買ってパワーアップ！　ショップは各面に１つずつあるから、忘れずに入ろう。また、情報提供者が大事なヒントを教えてくれるのだ。これはゼッタイに聞いておかないと、あとで困ることになるぞ。そして面の最後まで行くと、試合場でボスと一騎打ち！今までのザコとは比べものにならないけど、父の敵をうつまでは負けられない！



ザコをけちらし突き進め！



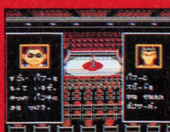
前方から向かってくるザコの群れ。すばやいフットワークでたたきのめせ！

ショップでアイテムをそろえろ



ショップで売っているのは、役に立つものばかり。必ず買っていこう。

STORY



主人公のケンは、ボクサーだった父を殺した犯人を探し求めていたが、ある日、父殺しの犯人がボクシング界にいることを知り、ボクサーとなって復讐することを決意する。果たしてケンは、見事父殺しの犯人を倒すことができるだろうか？

■情報を集めて



■ついに試合場突入

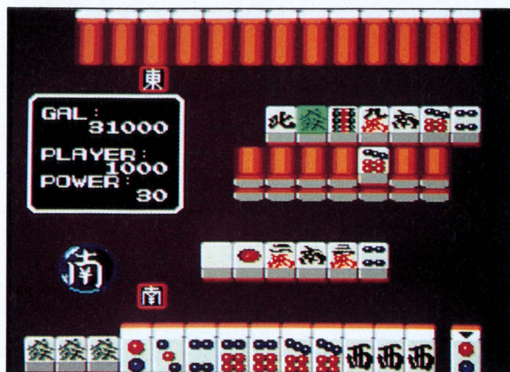


■父のかたきを倒せ!!



麻雀学園 東間宗四郎登場

フェイス／発売日未定／価格未定



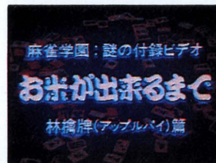
業界初の快挙!! ゲームソフトにビデオのオマケ

初心者のための麻雀講座とゲームストーリーのドラマだ

企画のユニークさでは群を抜くフェイスだが"麻雀学園"でまたまた新しい試みをしかけてきた。ゲームを買うと、なんとオリジナルビデオがついてくるというのだ!! ビデオの内容は、麻雀を知らないユーザーのためのルール講座。そして、学園モードのストーリーをドラマ化したものだ。演出はギャグタッチで、出演者はほとんどフェイス社員の方々。爆笑ものの大熱演だぞっ!!



◀主人公、白鳥涼子（左から2人目）は、3人の仲間とともに麻雀でヤクザ組織に立ち向かう。サイバークロスも友情出演だ。



▲麻雀ルールを知らなくても、このビデオを見ればすぐにプレイできるぞ。



▲出演者はフェイスのみなさん。ノリのいいスタッフがそろってんだね。

真面目にやってちゃまず勝てない

このゲームには、イカサマというものがある。つまり、まともにプレイしてちゃ、勝つチャンスがないわけだ。イカサマ技は全16種。パワーを貯めて、使いたいイカサマ技を手に入れよう。

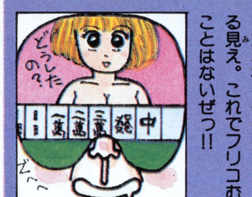
▲高いイカサマほど効果も大。

配牌交換とは？



◀最初に牌が配られる。気に入らないものを別の牌と取り換えられるぞ。

透視メガネとは？



◀対戦相手の手の内がまる見え。これでフリコむことはないぜっ!!

つみこみとは？



◀自分に有利な牌がくるように、山を細工できる。大物手がアガれるぞ！

武田信玄

エイコム／8月8日発売
5600円



風林火山の技で敵陣を進め！

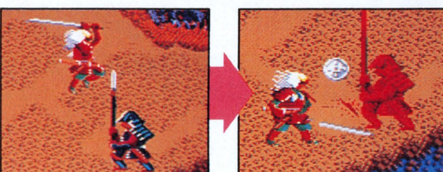
レベルアップで4つの技が使えるぞ!!

倒した敵の数でレベルアップ。レベルが上がるごとに風、林、火、山の技を順に覚えていき、レベル4になると、その全ての技が使えるようになるのだ！

信玄が自ら敵陣へ斬りこむ、横スクロールのアクションゲーム。武器は信玄の持つ大太刀だけ。だから戦の勝敗は、信玄の太刀さばきにかかっている。このゲームでは敵を倒すごとに、風・林・火・山と4段階に信玄がレベルアップ。そのレベルが上がるごとに、右のような技が使えるようになるぞ！

▶やった、レベル2（林の技）に上がった！

風の技（ジャンプ斬り）



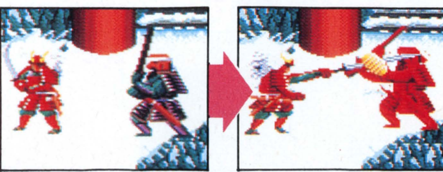
▲これはレベル1の技。ジャンプしながら敵の頭上に太刀を振りおろす、ジャンプ斬りだ。敵の攻撃をかわして、まっ向から敵に斬りつけろ！

林の技（突き攻撃）



◀レベル2になると、敵が近づいた時に"突き攻撃"ができる。これなら敵が刀を振りおろすよりも早く、敵を倒せるぜっ！

火の技（振り向き斬り）



▲レベル3はこの技。振り向きざま、うしろの敵に斬りつけることができる、これは強力！ 前に後ろに、バッタバッタと敵たちを斬り倒すことができちゃうのだ。

山の技（胴斬り）

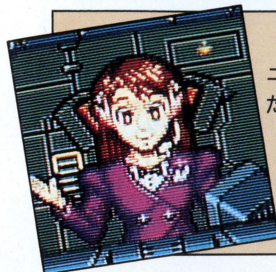


◀レベル4、究極の技。この胴斬りでは、襲いくる敵たちを一度にたくさん斬り倒すことができる。こいつぁ、強烈だっ！

ロックオン

ビッグクラブ／8月中旬発売予定
予価／6700円



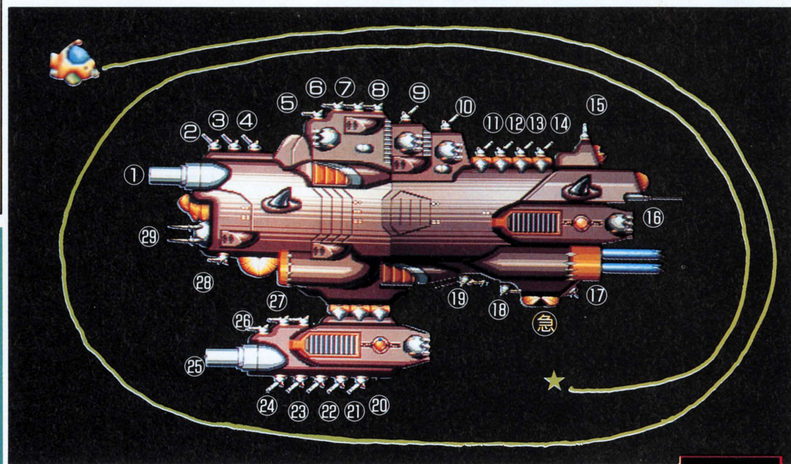


キュートなキャラに似合わぬハードなシューティングゲーム、それが『ロックオン』だ。バリエーション豊富なアイテムを使いこなし、フィサの財宝を手に入れろ！
発売日はまだ未定だけど、今回は早くもワンポイント攻略法を紹介しちゃうのだ。事前にチェックしとこうぜっ！

ボスキャラ完全攻略大作戦！

STAGE 1 リパチャースペースゾーン

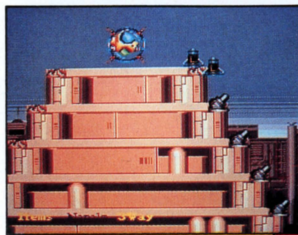
最初のステージなのに、ボスはいきなり超デカキャラなのだ。このマザーシップは、砲台を全て破壊すれば倒せるぞ。こいつはある程度一定のパターンで動いているから、ルートを決めて順序よく撃ち込んでいくのがベストだね。マイキャラの動き方（緑線）と倒す砲台の順番を書いておいたから、参考にしてほしい。最後の急所はちょっとカタイぞっ！



シティのはずれでロックオンを撃て！

STAGE 2 デジャヴゾーン

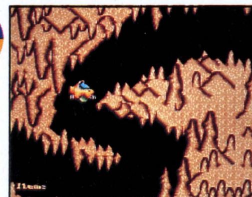
ここは、途中にあるタワーの上のボールを倒さないと、ループから抜け出せないのだ。しかも、武器は「ロックオン」しか効かないぞ。必ず1発はストックしておかないとね。





▲「ロックオン」は、ビルの屋上付近などで手に入るぞ。
▶ここに来たら、すかさずアイテムを変えて撃つのだ！

5つの財宝を探しあてるのだっ！



STAGE 3 ラビリンスゾーン

3ステージめに入るとグッと難しくなる。ここでは、狭く複雑な地形にメゲずに、5つの財宝を集めなければならないのだっ！

◀内部はこんなに狭くなっているところもあるぞ。スピードはせいぜい2段階程度におさえて、確実なパッド操作をするうに心掛けよう。

ブレイクイン

ナグザット／8月発売予定
予価／5500円



ビリヤードゲームは数々あれど、これほどまでに細かいディテールにこだわったのはブレイクインだけ。PCならではの表現力は、本物とくらべてもぜんぜん劣らないのだ。今回は、実戦でソク使える基本的な狙い方を紹介しちゃおうね。



POINT 1 ブレイク

何事も最初が肝心。このブレイクショットによって、ゲームが大きく左右するのは確かだ。狙いをやや奥に定めて、斜め位置から強くショットしよう。



まっすぐ狙うだけが能じゃない。いろんな位置を試してごらん。



▲当たりどころがよければ、いっぺんに4個ぐらい落ちることもあるんだぜ！

POINT 2 残し球

ある程度狙いも正確になって、思い通りに球が落とせるようになったら、今度は次の球のことを考えながら撞くように練習していこうね。



ショット時の強弱の調整がかなり大切なのだ。感覚をつかもう。



▲右上押し撞きで撞けば、次の⑤のそばまで手球をもっていける。慎重に！

POINT 3 バンクショット

バンクショットって、別に的球を入れる目的だけに使うようなものじゃないんだ。例えば、的球が見えない場合の空クッション。ひねりを有効に利用すれば、たいがいのケースはファールにならずにすむぞ。最も当てやすい位置を見つけよう。



▲こんなときは、右上撞きでひねりを加えてやれば、2クッションで③に当たる。

POINT 4 コンビネーション



コンビネーションショットは、どちらかというとここ一番っていうときの技だ。写真は、サイドに⑨を狙えて、なおかつ⑦がコーナーをふさいでいてスクラッチの心配もない。これは絶好のチャンスだね。



▶狙い目は、的球と先球とイメージボールが全て一直線に並ぶところだ。微調整してね！

シティーハンター



サン電子／発売日未定／価格未定

あの人気マンガがPCのゲームに！



少年ジャンプに連載中の人気マンガ『シティーハンター』が、PCのゲームで登場する。主人公の冴羽獠が敵アジト内に潜入して大活躍！　このゲームはアジト内の階段を登り降りしたり、通路をつなぐ扉を出入りして秘密をさぐる、迷路タイプのアクションゲームだ。待ちうける数々のワナ。非情な敵を相手に、冴羽の銃声が響きわたる！

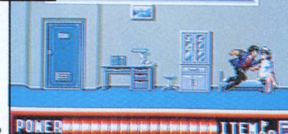


▶敵たちを相手に、激しい銃撃アクションを展開！



▶いくつもあるドアを入ると、他の通路へ通じていたり、さまざまな部屋に出入りすることができる。

迷路タイプのアクションゲームだ！



武器だっていろいろ使えるぜ！

▶主人公の武器は、拳銃とジャンプ。ただし武器アイテムとして、拳銃の他に、バズーカ砲や強力火器も使えるようになる予定だ。





ナイトライダー・スペシャル



パック・イン・ビデオ／9月下旬発売予定／5500円



▲TV映画でおなじみのナイト2000が大活躍！　このナイト2000が声を出してしゃべるシーンも！

特殊装備を誇るナイト2000が、犯人の車を追ってカーチェイスをくり広げる、カー・アクションのゲームだ。レーザーやミサイルなどの武器を使って、ボスを追いつめろ！



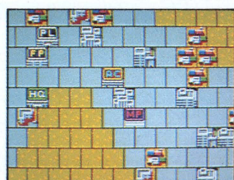
ガイフレーム

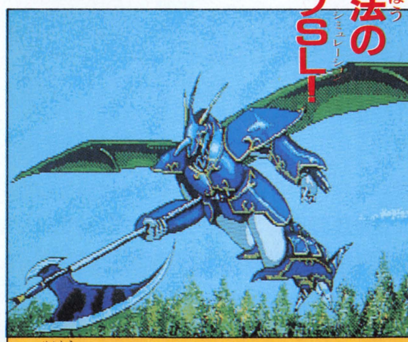


メサイヤ／10月発売予定／価格未定

メカと魔法のニュータイプSL！

昨年の秋に発売された『ガイアの紋章』シリーズ第2弾。今回は、シミュレーションにRPG要素をとりいれた新展開方式など、前作よりかなりパワーアップしてるぞ。





▲戦闘シーンはリアルでダイナミックなアニメーション処理により迫力満点!!（画面はパソコン版）

パワードリフト

アスミック／発売日未定／価格未定





アップダウンの激しい、ジェットコースター感覚のコースを、12台のバギーカーが駆けぬける。業務用体感レーシングゲームを完全移植した『パワードリフト』の登場だ。

全10コース、4種類の路面コンディション。好みのマシンを選んでプレイできる。エクストラ・ステージも入るらしいぜ！

※画面は業務用のものです。

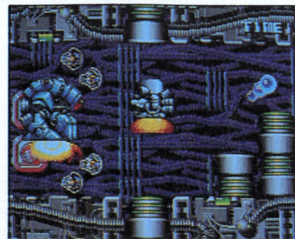
アトミックロボキッド

UPL／発売日未定／価格未定



今年の初めにアーケードを湧かせた、『アトミックロボキッド』が、早くもPCに登場！そしてこれがUPLさんの、PCエンジンソフト第一弾になるわけ。

主人公はかわいいロボット。隠れているクリスタルを取ると、ショットなどがパワーアップ！　PC版だけのオリジナル面もある、期待のシューティングゲームだ！

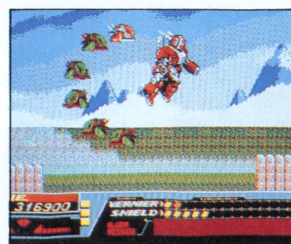


※画面は業務用のものです。

ヴェイグス

ビクター音産／発売日未定／価格未定





昨年の秋パソコン版で発売されて話題を呼んだ『ヴェイグス』が、ついにPCエンジンにも登場だ。横スクロールのバリバリアクションで、武器はパンチ、レーザー、バルカンの3つ。また、各面をクリアすると自機をパワーアップさせることもできる。迫りくる敵メカとヴェイグスが、どんなアクションを展開するか、期待しようぜ！

※画面はパソコン版です。

ジャックク・ニクラウス

真打登場！

帝王ジャック・ニクラウスが、メジャー・トーナメントの開催されるアメリカとイギリスの実在する名門コースより厳選した、お気に入りの夢の18ホールで展開される本格派のシミュレーション・ゴルフ・ゲームです。
ゴルフ・コースの素晴らしさを感じさせる自然で美しいグラフィックス。いつでも、どこでも360度の景観によるリアルな3Dアニメーションによるスウィングやボールの動きにより、これまでのゴルフ・ゲームのイメージを一新。

ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ

9月末発売予定
HuCARD 価格未定

PC Engine

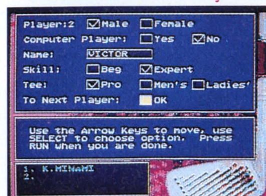
JACK NICKLAUS' GREATEST 18 HOLES OF MAJOR CHAMPIONSHIP GOLF











Licensed from Accolade, Inc. in Conjunction with JPI.
© 1988, 1989 Accolade, Inc. © 1989 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

好評発売中

PCエンジン初のコンバットホラーRPG

死霊 WAR OF THE DEAD 戦線

希望小売価格¥5,500(税別)



© FUN PROJECT, 1989 © VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. 1989

発売元 Victor ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス



PCエンジンパワー100%

ネクロス大接近。

ネクロスファンならびにRPGファンの諸君。
ついに、君たちの待ち望んでいたゲームソフトが発売される。
自分自身が主人公となり世界をかけめぐる、
RPGの醍醐味はそのままに数々の新システムを搭載。
個性あふれる8人のキャラクターがくりひろげる、
全6章にわたる大河ドラマ。
今までのRPGの常識を完全にくつがえす、
圧倒的ド迫力の戦闘シーン。
これらの斬新なシステムが生み出す、
まるで映画を見るような広大なスケールとリアリティ…
称して、シネマティックRPG。
そう、これはまったく新しい世代のRPGなのだ。

シネマティックRPG

ネクロスの要塞

©LAD·R

1989年9月発売予定　予価6,800円(税別)

サービステレホン 03-268-6222　株式会社アスク講談社 〒162 新宿区下宮比町2-1



SPECIAL RESCUE TEAM〈番外編〉



七夕発売のガンヘッド！今月は後半とキャラバン攻略をやるぜっっ!!

ガンヘッド GUNHED

©1989 HUDSON SOFT. 1989 ©TOHO・SUNRISE

ハドソン/7月7日発売/5800円

まずはパワーアップの上手な活用法だ!!

ガンヘッドを攻略する鍵は、なんといってもパワーアップだね。そこで、まず最初にパワーアップの上手な使用法を教えよう。

と、その前に先月のショットパワーのレベルアップ方法の補足。レベルアップに必要なジェルの数はレベルによって異なり、レベル0のときは1個、レベル2のときは2個、以後4個、8個、12個と上がっていき、レベル5のときは16個取らないとレベルアップしない。また、武器アイテムを取れば、さらに1レベルアップするぞ！

通常パワーアップ



◀エリア3など、地上物が多いところでは、I＋マルチ・ボディーで攻撃するのが効果的だ！

▶空中キャラが多く出現するところでは、IIIも使える。ただし、パワーアップ状態によっては逆効果だ！

はっきり言ってしまおう。地上物の多い面はIのフォトンプラクター、空中物の多い面はIIIのフィールドサンダーがベスト！　ディスラプトウェーブは単発なので使えないし、リングブラスターは、地上物が倒せないので使えない。したがって、IとIIIを上手に使うことがポイントなのだ。

マルチ・ボディー



◀マルチ・ボディーを使うときは、ショットはIがオススメ。かなりの攻撃力が期待できるぞ！

ガンヘッドの後を追って行動するオプション。2つまでつけることができる。3つ目を取るとマルチボディーが黄色く光って、敵や弾を体当りで倒せるといったフォース的な使い方ができるようになるんだ。

フルファイヤー



パワーも強力、連射もできるファイヤー（I）。IIの強力版、ランダムムーンライトウェーブは広い範囲で敵を倒せるのだ。

使いようによってもやっぱり使えないホーミングレーザー（III）。IVの強化版ローリングレーザーはザコが多いところでは有効だ！

※映画『ガンヘッド』は、7月22日より全国東宝系で公開だっ!!

ホーミングミサイル

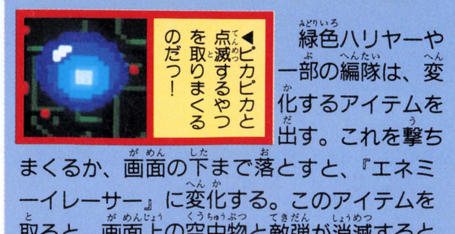


◀ホーミングミサイルは、パワーアップすると最強の武器になる。これとIの5方向があれば完ペキ★

敵を追跡するミサイル。ショットがIの時は8本、それ以外の時は4本出る。2つ取るとスピードアップ、3つ取るとスピードアップとインケン化、4つ目で破壊力がアップするぞ！

▶最強状態になると、敵出現と同時に破壊してくれる。

エネミーイレーサー



◀ピカピカと点滅するやつを取りまくるのだっ！

緑色ハリヤーや一部の編隊は、変化するアイテムを出す。これを撃ちまくるか、画面の下まで落とすと、『エネミーイレーサー』に変化する。このアイテムを取ると、画面上の空中物と敵弾が消滅すると同時に、復活の効果も得られる。つまり、これを取っていれば、ガンヘッドがやられても、中間地点に戻されず、その場で復活できるのだ。これをたくさん集めることがポイントだぞ！

▶たくさん取ってれば、残機を使って進むことも。

AREA5 モアイがライバル!?遺跡面!

ガンヘッドもここで中間点。ここからはかなり難度が上がるから気をひきしめていこう。

このエリアはシューティングゲームにありがちな（？）遺跡面。なぜか、ピラミッドとモアイの混在したミョーな遺跡だ。

敵はストーンヘンジ、大小のピラミッド、



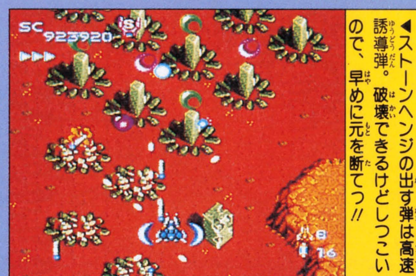
▲地上物が出たら、とにかく優先的に破壊！ ほうっておくと、すぐに行き詰っちゃうぞ！



▲こういう場所も次々に登場する。「ダメだあっ！」と思ったら、すかさずボムを使うようにしよう！

カラフルなモアイの5種類。1個ずつだったら簡単なんだけど、場所によっては画面中いっぱいにドバッと登場するから気が抜けない。

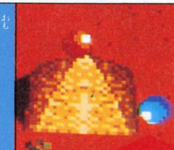
さらに、大ピラミッドの上部はガンヘッド目がけて落ちてくるし、モアイは弾を連射してくるしと、ほとんど鬼のような攻撃が待っている（これくらいで鬼とかいってるようじゃ先が思いやられる？）。あぶなくなったらボムの連射で乗り切るしかないぞ！



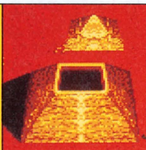
▲ストーンヘンジの出す弾は高速誘導弾。破壊できるけどしつこいので、早めに元を断てっ!!

〈有利なパワーアップ〉敵が全体的にカタイので、フォトン・ブラクターとマルチ・ボディーがベスト。復活はシールドを使ってボスまで持ちこたえればなんとかなる！

主なキャラクター



▲てっぺんから弾を撃つスモールピラミッド。



▲上部が飛んでくるほか、Hミサイルも撃つB・ピラミッド。



▲ストーンヘンジ。早めに破壊するようにしよう！



▲グリーンモアイは、5方向に弾を撃ってくるぞ！



▲ブラウンモアイ。こういう場所では、まず地上物を倒そう。アイテムキャラに気を取られないように。

AREA6 GUNHED DANCINGってね!?

エリア6は前のエリアとうってかわってのやさしいエリア。なにせ、登場するキャラクターは編隊と分裂する岩石だけ。しかも編隊は一発たりとも弾を撃ってこない。思わず「ボーナスステージかぁ？」とさけんじゃう人も中にはいるんじゃないかな？



▲パワーアップのホーミングがあるとラクに倒せるぞ！

でも、編隊の動きはトリッキーなものやスピーディに画面中を動きまわるものなど、バラエティにとんだものが多いのだ！ また、出現する位置も、前や横からだけでなく、後ろからも登場するから、なかなか気が抜けない！



▲キャリアの出る位置は、前もってマーカーが知らせてくれる。あまり近付かないこと。



▲こんなふうに、下から出てくることもある。油断するとやられるぞ！

でも、出現する時にだいたいの登場地点にマーカーがつき、アラーム音が鳴って出現をしらせてくれるから、それに注意していれば十中八九死ぬことはないぞ。

万が一、死んでしまったら、ボムでも使って、編隊を全滅させよう。そうすれば、アイテムが出現するからね。



▲かなりのスピードで動きまわるのもいる。パワーアップしてないとやられやすいのだ！

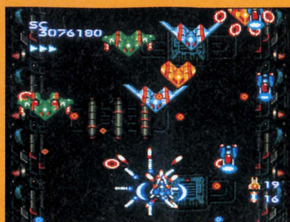
〈有利なパワーアップ〉安全にクリアしたいんならホーミングミサイルのレベル3か4。面の最後までには武器、アイテム共強力なものにしておいたほうがよい。できればこの面でエネミーイレーサーをためておこう。

これが最難関! FINAL AREA-9だ!

ついにやってきました、ファイナルエリア！ この面はボスエリアといわれるだけあってボスが次から次へと登場するっ！ ビッグボルゴ→ラブル→リング・カ・バー→G・フォートレス→サンダーブレズの順に登場！ しかも、ボスとボスの間にもザコの攻撃は続くっ！ はたして、ファイナルボス、スマイリー・リバーマウスの姿を見られるだろうか……!!



▲2面の中ボス・ラブル。ちなみにボスを倒すと200点ボーナス（さびしい…）。



▲ボスとボスの間はザコが総登場！ 画面をよく見て、ここでやられないように！

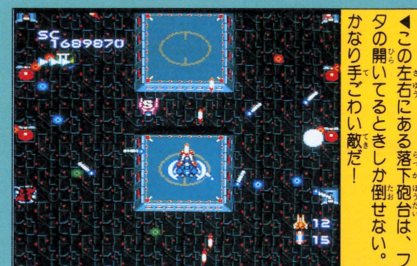
AREA7 超難度！の宇宙基地エリア

いよいよエリア７。最終エリアも近い。ということで、敵の攻撃はより熾烈に、よりインケンににる。かなりの弾よけのテクニックが必要となるエリアだ！

まずメタルカバーの攻撃からスタート。その後ろ画面もスクロールしないうちに中ボスの砲台群（１面中ボス）が登場する。これを軽くかわして進むとレーザー砲台、ミサイル砲台、３連ホーミング砲台（ガンヘッドの真横で突っこんでくる）、回転砲台に加え、落下弾砲台、ホーミングミサイル砲台などなどの鬼のような攻撃が待っている。それらをなんとかかわすと第２中ボスのダブルレッドアイが出てくるのだっ！

その中ボスを命からがら倒すと今度は床がうき上がって突っこんでくる！　といったまさにこの世の地獄といったようなエリアだ！

〈有利なパワーアップ〉ショットはもちろんフォトン・ブラクター。アイテムはホーミングかマルチ・ボディーがベスト！


◀この左右にある落下砲台は、フタの開いてるときしか倒せない。かなり手ごわい敵だ！


◀このエリアはかなりキビシイ！　何回もチャレンジして、敵の出現ポイントを覚えようぜ！


▲４連砲のミサイルはホーミング！　やられる前に撃破しよう！


▲エリア１の中ボスが２つも登場！　弱いときはボムを使って倒せ！

主なキャラクター

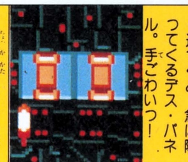

◀２連砲。直下に２連ミサイルを発射してくる。


◀メタルカバー。コアを出している時しか倒せない。


◀エリア１にも登場したレッドアイ。敵の弾をよく見て攻撃


◀ミサイルを大量に発射する。破壊できないのが歯がゆいね。


◀直下型ミサイルポッド。こっちは壊せるので早めに倒せ！


◀近づくと、急に降ってくるテス・パネル。手ごわいっ！


◀３連砲は、横軸が自機と合うと、突っ込むミサイルを撃つ。

AREA8 宇宙のシャボン玉ってカタイのね

この面も空中物主体の面。次々とおそいかかるシャボン玉がメインキャラ。大きくなったり小さくなったりしながらおそいかかるシャボン玉っつーのは実にシュールな感じだ。そー思わない？

さて、このシャボン玉、シャボン玉のワリに、けっこー強い。画面のはじまでくると反射してくるやつや、ちぢんだり、大きくなったりをくりかえしながら突っこんでくるやつ、回転しながら新たなシャボン玉を作るやつ等。しかも、このシャボン玉、一発では倒せない！　かたいものになると100発以上当てないと倒せないのだ。さらに、落下シャボン玉を連射するジェネレータにシャボン玉をはくモンスター、面の最後には分裂するスクラップが出現する。こいつらにも要注意だ。

最後に、この面はパワーアップが少ないのでミスらないように。

〈有効なパワーアップ〉ここはエリア７と同様のパワーアップがいいぞ！

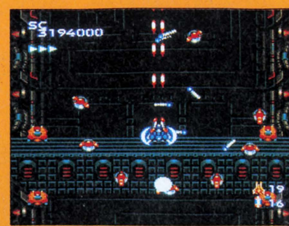

◀シャボンに追い込まれたら、すぐにボムを使って活路を切り開こうぜ！

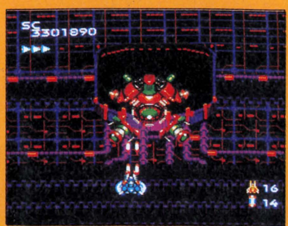

▲山ほどシャボンを吐くジェネレーター。見とれてると死んじゃうよ！


▲この大きな赤玉は、ほっとくと分裂する。出たらすぐ破壊しておこう！


◀シャボンを吐いてくるモンスター。それほど固くないので、すぐに倒せる。


◀G・フォートレス。とにかくレーザー砲を壊せ！　あとは根性あるのみだ！


◀ここのザコはキツイっ！　ミサイルや５方向がないと、本当にキビシイぞ！


◀ラストのボス・スマイリーリバーマウス。ここまでこれた人なら難しくないぞ！



◀これでファイナルエリアクリア！　でも下のメッセージは…!?

MODE SELECT GOD OF GAME これはなんだ？

AREA5からAREA8までのボス攻略だっ!

エリア5からはボスもよりパワーアップして登場する！　ハンパなテクニックでは、なかなか倒せない。でも、これを見ればボスも楽勝さっ！

AREA5 ルイン・バリオン 200000pts.



遺跡面の最後を守るのは、石に封印されたドラゴン、「ルインバリオン」だ。こいつはふつうは竜を形どった石なのだが、2つに割れると共に中から2つのドラゴンの首が出現し、そこから大型弾をはいてくるんだ。ヒットポイントはドラゴンの頭で、石の状態ではダメージを与えることはできない。

さて、攻略だが、実はこのルインバリオン、わりと確実にガンヘッドをねらってくるんだ。だから、安全なところで、マルチ・ボディーやホーミングミサイルで攻撃するのがベスト。

パワーがない時はひたすらよけながら確実にダメージを与えていこう。敵はあまり連射をしてこないので、楽に倒せる。ガンヘッド全13種のボスの中で一番弱いと思われるキャラだ。



◀岩が閉じているときは、全くダメージを受けない。開くまで待て！

◀弾すじを見切ってよけながら、竜の頭にショットをたたき込め！

AREA6 リング・カ・バー 120000pts.



6面の道中がやさしすぎるだけに、ボスはおもいっきり強い！　リング状のカバーに守られた棒状のメカで、まず、当り判定がややこしい。本体がリング状カバーより半分以上上下に出てこないとヒットしてもダメージを与えられないんだ。

さらに、こいつの出す弾がインケン！　ただガンヘッドをねらってくるだけならまだいいんだけど、回転しながらおそってくるのがくせものなんだ。まぁ、ショットで壊せることが救いだが……。

攻略としては、レベル4のホーミングミサイルで逃げ回りながら攻撃するのがベストだ。それ以外の武器の場合は、逃げ回りながら弾を破壊し、地道にダメージを与えて倒そう。あぶなくなったらもちろんボム！



◀上中下の3つに分離する。まず下と上の部分を破壊しよう！

◀ホーミングや5方向があれば、かなりラクにやっつけられる。

AREA7 ジャイアント・フォートレス 300000pts.



このエリアのボスは、レーザーとミサイルで武装した機動要塞！　前部の3連レーザーと左右後部のミサイルポッド、(ホーミングタイプと横軸ホーミングタイプの2種類)、さらに、広範囲に弾をまき散らしてくる非常にやっかいな敵。攻撃パターンは、まずレーザー＋弾、レーザーを破壊するとミサイル＋弾、そして最後は5方向弾を連続で撃ってくる。

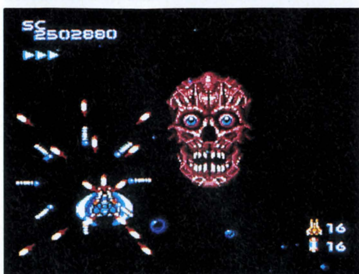
コイツを破壊するためには、全ての武装を壊した後に、中央のコアの部分を攻撃するのだ！前半のレーザー攻撃さえクリアできれば、その後はワリとラクに倒せる。なるべくならフォトン・プラクター＋マルチボディ、もしくはホーミングのパワーアップした状態で戦いたい！



◀このレーザー攻撃がイヤ！　絶対に浴びないようにしよう！

◀左右のミサイルは横軸ホーミング。上下に動いてかわすのだ！

AREA8 バブル・スカル 500000pts.



8面のボスはバブル面らしく、シャボンをはきまくるシャレコウベ。このシャボンは、通常のバリア（青）を貫通してしまうほどの威力がある。よって、ダメージを受けることは許されないぞ！

第一段階では、ガンヘッドをゆっくり追跡してくる。弱点は目玉だが、前方にいるときは口がジャマで攻撃できない。口を開けた時に攻撃するか、後方から攻撃しよう。

ある程度ダメージを与えると、破片をとびちらし（これも要注意！）、第二段階になる。弱点は口の中。接近して一気にカタをつけろ！

とにかくシャボンは最優先で壊すのがポイント！　ショットレベル0ではかなりキツイぞ!!



◀口から吐いてくるシャボンがジャマ！　なるべく壊したほうがいい。

◀中身が出たら、口の中を狙って連射！　シャボンに当たるなよ！

前半面のボーナス得点			
AREA1	5000(中ボス)50000(ボス)	AREA2	20000(中ボス)50000(ボス)
AREA3	80000	AREA4	10000(中ボス)100000(ボス)

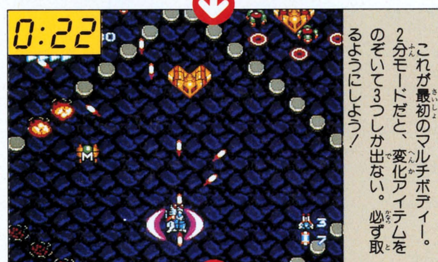
ガンヘッドゲーム大会バージョン攻略法!!

さて、お楽しみのキャラバン攻略なんだけど、今回の大会では、大会用に特別に作られたバージョンでプレイするんだ。基本はエリア3だけど、出てくるキャラクターが多くなっていたり、マップが少し長くなっていたりしている。また、通常のプレイでは得点にならない「ジェル」や「アイテム」「ハリヤー」なども得点になるよう作られている。プレイ時間は予選は2分、決勝は5分。5分モードでは残り時間とボムにボーナス得点が加算される。

そこで使用するパワーアップは、というと、実はフォトンプラクター＋マルチボディーがベストなのだ。その理由はというと、連射ができるということと、地上物を破壊できるということなんだ。3面はパネル状の地上物が画面上をうめつくすくらい出現するので、地上物を倒せる武器は絶対必要。でも、なぜフォトンかというと、ショットスピードの速さにあるんだ。フィールドサンダーでは、ショットスピードがおそすぎて地上物を壊しきれないのだ。それに、フォトンはホーミングやマルチボディの最大のパワーを発揮することができるんだ。よって、フォトン以外のパワーアップは取らないほうがいいぞ。



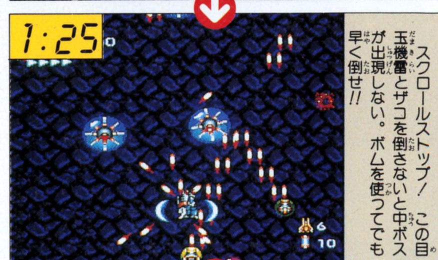
ゲームスタート！ まずは左右のジェルカプセルを破壊しよう。ちなみにスピードは4速がベストだぞ！ 慣れておこうね。



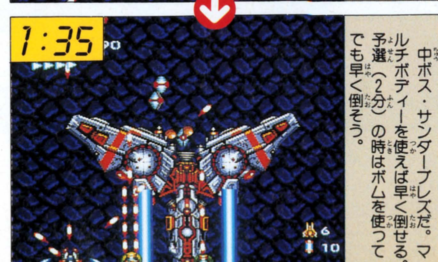
これが最初のマルチボディー。2分モードだと、変化アイテムをのぞいて3つしか出ない。必ず取るようにしよう！



この目玉機雷は1個2千点。でも、カタイ地上物がジャマ！ 変化アイテムを撃ちまくってエネミーイレーサーで倒してもいいぞ。



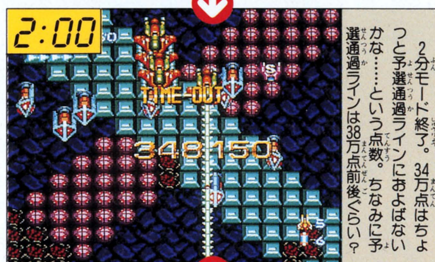
スクロールストップ！ この目玉機雷とザコを倒さないと中ボスが出現しない。ボムを使ってでも早く倒せ!!



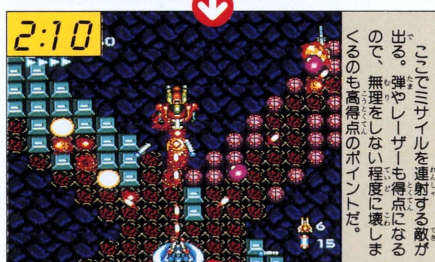
中ボス・サンダーブレズだ。マルチボディーを使えば早く倒せる。予選（2分）の時はボムを使ってでも早く倒そう。



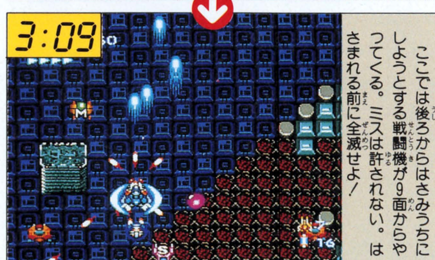
決勝（5分）の時はアイテムを取ってボムをためるといい。予選のときはボムを使いまくり、岩を壊せ！



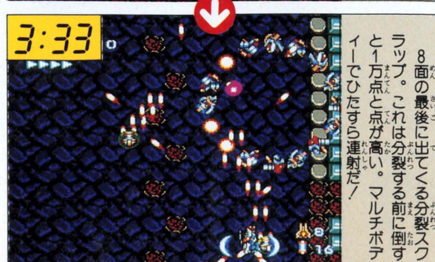
2分モード終了。34万点はちょっと予選通過ラインにおよばないかな……という点数。ちなみに予選通過ラインは38万点前後ぐらい？



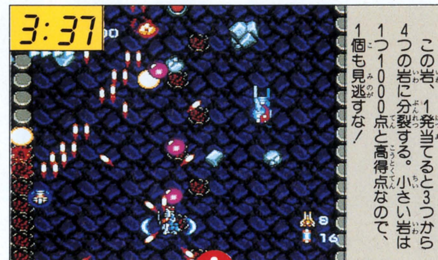
ここでミサイルを連射する敵が出る。弾やレーザーも得点になるので、無理をしない程度に壊しまくるのも高得点のポイントだ。



ここでは後ろからはさみうちにしようとする戦闘機が9面からやってくる。ミスは許されない。はさまれる前に全滅せよ！



8面の最後に出てくる分裂スクラップ。これは分裂する前に倒すと1万点と点が高い。マルチボディーでひたすら連射だ！



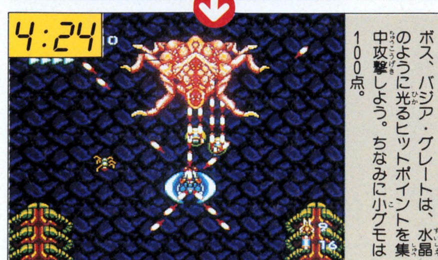
この岩、1発当てると3つから4つの岩に分裂する。小さい岩は1つ1000点と高得点なので、1個も見逃すな！



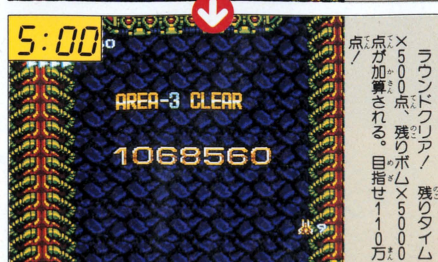
ここでもミサイル連射野郎が出現する。ひたすら倒して点をかせごう。しかし、これだけ多いと「さじふつの剣」がほしいネ(ウソ)。



ここでスクロールストップ。再度はさみうち野郎がおそってくる。マルチボディーを上手に使って早く全滅させよう！



ボス、バジア・グレートは、水晶のように光るヒットポイントを集中攻撃しよう。ちなみに小グモは100点。

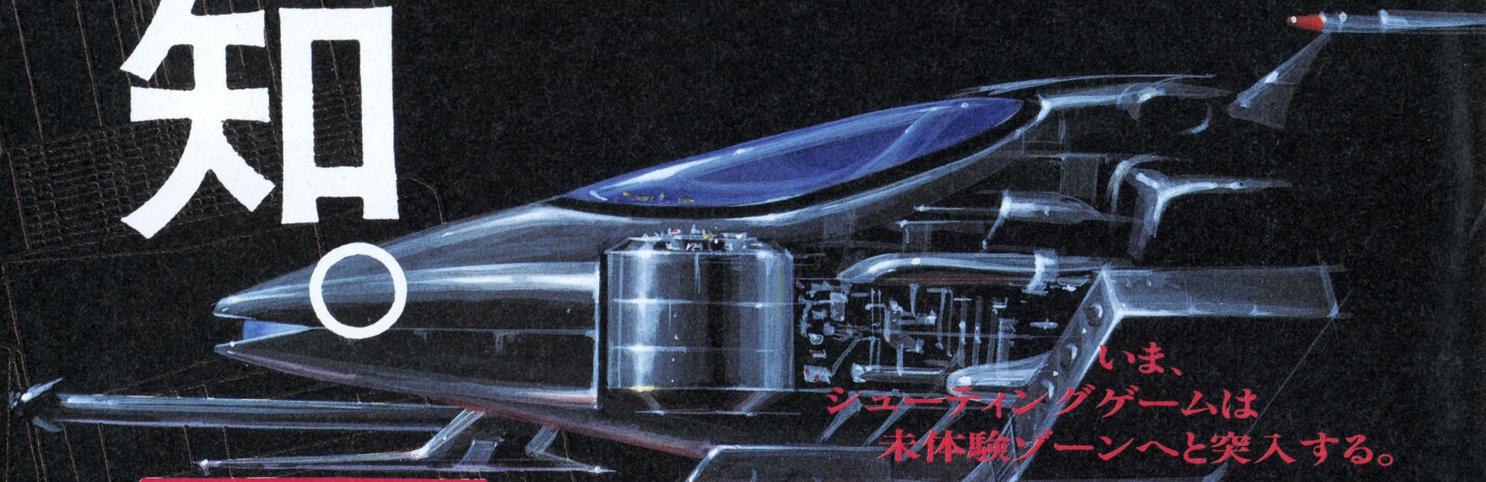


ラウンドクリア！ 残りタイム×500点、残りボム×5000点が加算される。目指せ110万点！

Enjoy Hudson

PC Engine

未知。



GUNHED

©1989 HUDSON SOFT
1989© TOHO/SUNRISE

ガンヘッド――それは地球防衛の最終兵器だ!

狂気と化し地球征服をもくろんだマザー・コンピュータ「カイロン5」との熾烈な戦い。
そして終結。それから55年の歳月が流れていった。
しかし誰もが望んだ「平和」はそう長くはつづくことなく、新たな宇宙からの侵略に再び、そして更に強大な危機に落とし込まれることになった。地球上の戦闘能力の全てを結集した地球防衛軍の応戦はジリジリと苦戦の色を濃くし、戦闘機は、宇宙からの侵略軍戦隊に近づくだけでことごとく正気を失い、全滅へと追いやられた。防衛軍の攻撃は全て侵略軍戦隊の前に散り、地球は滅亡の危機に瀕した。

そして今、地球防衛軍の秘密基地ではカイロン5との壮絶な戦いを勝利に導いた〈ガンヘッド507-2〉を宇宙戦闘用に強化する最終整備を終えようとしている。
ガンヘッド――
それは地球の運命を託した最終兵器!
全ては君のその高度な操縦技術と卓越した判断力にかかっている。



パワーアップ武器とアイテムの組み合わせによる豊富な攻撃ヴァリエーション。



PCエンジンの性能をフルに引き出したリアルなグラフィック。

ハドソン恒例・夏の全国縦断キャラバン認定ソフトに決定。

ガンヘッドを手にしたその日から、"トップシューター"への新たな挑戦がスタートする。あの「スーパースターソルジャー」を大きく上回るパワーを秘めているといわれるこのガンヘッドを思いのままに操るためには卓越したセンスに裏付けられた高度なテクニック、迅速かつ的確な敵の行動予測能力、慎重な判断力と大胆なアクションが要求される。愛機ガンヘッドの持ちえる機能を十分に発揮し、我々の目の前での華麗な活躍を展開してくれることを期待している。

健闘を祈る

映画「ガンヘッド」7月22日より東宝系で公開

7月7日緊急発進。

希望小売価格 5,800円(消費税は含まれません)

画面写真はイベントヴァージョンのものです。



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

PCエンジンソフトの新作情報が聞ける
ハドソンテレホンサービス実施中!

一番近い場所に電話してくれ!!

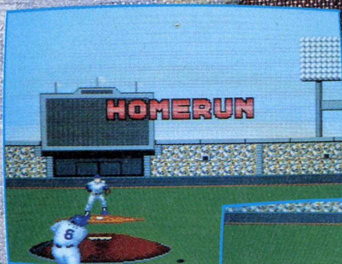
北海道	011-812-2355	横浜	045-441-7000	沼津	0559-63-8350	大阪	06-463-9900	松山	0899-32-9900
東京	03-966-1000	松戸	0473-92-0000	名古屋	052-621-1441	高松	0878-37-0039	福岡	092-475-4253

Enjoy Hudson

PC Engine

興奮度120%、スーパープレイ続出!!

まるでグラウンドで
観ているような
嬉しい錯覚が君を襲う!





パワーリーグ

8月8日発売決定　3メガ　希望小売価格5,800円
(消費税は含まれておりません)

©1989 HUDSON SOFT



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

PC Engine

ビデオシステム株式会社
〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側園堂ビル2F TEL075-211-0277

竹下 総司（政治家）
岡山 太郎（芸術家）
アリャン・ストプロ（レーサー）
エリザベス小林（シスター）
久留米 宏（司会者）
石ノ坂 浩次（教育者）
東山 京子（婦人警官）
仲ノ森 秋奈（アイドル歌手）
アイロンシュタイン（科学者）
長島 順也（野球選手）
一ツ橋 三華子（OL）
田ケ森 一良（タレント）

13人とマージャンしよう

なんとこのソフトは、13人との対戦が楽しめる。相手の個性もいろいろ、得意の役もいろいろ。それぞれにあわせ、作戦を立ててチャレンジしたい。初級から上級までの12人を倒すと、麻雀界の帝王・麻雀仙人との戦いがまっている。イナズマ立直棒や牌交換券など、楽しいアイテムを上手に使って勝ち残れ。



わいわい麻雀™
ゆかいな雀友たち

PC
エンジン用
ソフト2メガ

アーケードゲームで数々の実績を持つ「ビデオシステム」が、いままでのノウハウをすべて投入した、エキサイティング・マージャン・ソフト。待望の新発売。

販売価格
¥5,800
※販売価格は、消費税を含んでおりません。

1989 6月19日(月) 発売決定!!

SYSTEM V ビデオシステム

LET'S PLAY

PRINCESS CAFÉ

夏色のトキメキ ナヴィといっしょにね♡





細川直美

今月のCafé



●サイバークロス●

フェイス／発売中／6300円。銀河警察の刑事サイバークロスが、動物とメカを合体させたバイオ怪人たちに立ち向かう、アクションゲーム。

撮影／石田謙一

スタイリスト／佐藤恵美子

ヘアメイク／高橋ふみ枝

直美ちゃんが「サイバークロス」に挑戦!





今月のPRINCESS

プロフィール

本名／細川知保。1974年6月18日生まれ。出身地／神奈川県。血液型／O型。星座／双子座。趣味／音楽鑑賞、読書。好きな色／白、青。好きな食物／果物。1988年8月、『第2回全日本国民的美少女コンテスト』グランプリ受賞。1989年4月25日『君はどこにいるの』(ワーナーパイオニア)で歌手デビュー。





ゲームはいろいろしたけど クリアしたのはひとつもないの♡

今回は「第2回全日本美少女コンテスト」でグランプリをとった細川直美ちゃんに遊びに来てもらったぞ! 歌手デビューしてから2か月しかたっていないけど、メキメキと直美ファン急増中!

ニックネームの"ナヴィ"って直美ちゃんの名前からとったんだね。

「そうなんです。美を"ヴィ"と呼んでNAVIです。新曲のタイトルにも使われてるんですよ。これから"ナヴィ"って呼んでください」

直美ちゃんに今からゲームをプレイしてもらうんだけど、ゲームは好き?

「はい、大好きです」

どんなゲームやったりするの?

「えーと、スーパーマリオとか、あの有名なやつ…ドラゴンクエスト。そのほかにもいろいろやりました」

へーっ、ドラゴンクエストとかクリアしちゃったのかな。

「それが…クリアしたゲームってひとつもないんですよ(笑)。どれも難しくって」

今回、直美ちゃんにプレイしてもらうのは『サイバークロス』っていうアクションゲームだよ。主人公が変身したりするやつ。

「おもしろそうですね。楽しみだな」

じゃあ、プレイスタート!

「うわあー、敵がたくさん。えーい!」

もうすぐカプセルが出るから、それを取ってごらん。ジャンプすれば上の段にも乗れるからね。

「あっ、カプセル。これを取るとどうなるのかな。……すごーい、変身してる」

変身すると、パワフルなパンチやクルクル回転するスピンキックとかを使えるようになるんだよ。ためしにⅡボタンを押し続けてごらん。

「すごい、まとめて敵をやっつけられちゃう。このゲームって、おもしろい敵がたくさん出てきますね。さっき飛んできたのはハチですか」

いや、あれはハエなんだ。

「ハエですか。さっき、トンボとかも出てきましたよね」

うん。敵はぜんぶ昆虫とかが変身したものなんだ。最初に出てきたのはゴキブリ兵だし、バッタ兵とかも出てくるよ。

「へえーっ」

直美ちゃん、今度はそのままもうひとつカプセルを取ってごらん。武器を使えるようになるよ。

今度またドラマにもチャレンジしたいな!!

「はい。あっ、カプセルが取れない。どうしよう」

すぐ上の段にジャンプすれば取れるよ。急げ！

「ジャンプ！　何とか間に合った。ヒャー、カッコイイ」

赤いカプセルから剣を取った直美ちゃん。真剣な表情から一転して笑顔に。

「これ、いいなあ。えい、えいっ！」

次はハエ兵が爆弾を落としてくるから気をつけたほうがいいよ。

「キャーッ、爆弾に当たっちゃう。あれっ、人間にもどっちゃった」

ダメージを与えられてエネルギーのメモリが赤くなると、変身がとけてふつうの人間にもどっちゃうんだ。

「そうなんですか。あーあ、やられちゃった」

その後、何度かチャレンジして、やっと爆弾の連続攻撃をきりぬけた。そんなところでゲームのほうはおしまい。

『サイバークロス』どうだったかな。

「とてもおもしろかったです。あの剣がカッコよかったなあ」

ところで、直美ちゃんはまだデビューしたばかりだけど、これから何をやっていきたい。

「前にも一度ドラマをやったんですけど、またお芝居をやりたいですね。とりあえず、今のところは歌でがんばっていきたいと思います。コンサートも開きたいし」

今日はどうもありがとう。それじゃ、読者のみんなにメッセージを。

「はい。私の新曲『ナヴィのはじめて物語』とてもいい曲ですから、みんな聴いてね」



直美ちゃん情報

美少女コンテストでグランプリを受賞した直美ちゃんは、今年4月には、テレビ朝日系『二子玉川轟酒店』でドラマ出演、4月25日にワーナー・パイオニアから『君はどこにいるの』で歌手デビュー。7月10日には第2弾シングル『ナヴィのはじめて物語』の発売が決まって大いそがしだよ。

直美ちゃんのファンなら、レギュラー番組、テレビ朝日系『パオパオチャンネル』も見てるよね。

これからのイベント予定は、7月1日・片瀬海岸海びらきイベント。7月8日・新宿NSビルで新曲発表会。みんなで応援に行こう！

ファンクラブは、〒150東京都渋谷区神宮前4−3−14　東京セントラルビル403　細川直美ファンクラブ　03（401）5599まで。

JR東日本「ときわ路キャンペーン」「遊・東京キャンペーン」のイメージガールにもなった直美ちゃんをよろしく！



▲直美ちゃんの第2弾シングル。

※写真はカセットのジャケット写真です。

遊楽専業団

YOU RAKU SEN GYO DAN

AMUSEMENT / SPECIAL REPORT / ARCADE GAME / 88 GAME / WORLD GAME

今月の遊楽は、新しく開設されたアミューズメント施設や、気になるニューマシンの紹介なんかをやっちゃうよん！

AMUSEMENT

A-CARBINE〈タイトー〉

横須賀のシューティング場は思わず白熱しちゃうほどおもしろい！





この『Aカービン』っていうのは、タイトーが新しく横須賀にオープンしたエアーガンのシューティング場。今までエアーガンっていうと、サバイバルゲームなんかがメインだったけど、それをスポーツシューティングとして楽しめるようにしたのがこの施設。

ゲームは、ハンドガンで5メートル先の5つのターゲットを10秒以内で倒し、そのタイムでボーリングのように点数をつけていくもの。1ゲームで5フレームあり、その合計点を競うんだ。

もちろん、安全面もちゃんと考慮されていて、保護用のゴーグル着用が義務付けられてるし（ゲームをするときに貸してくれる）、初めての人には、インストラクターが付いて親切に指導してくれるぞ。

また、ガンのエアーも、問題になっているフロンではなく、無公害の圧縮空気を使っている。

ここに来る人の中には、普通にゲームをする以外に、一人で来て自分の腕を試す常連も多いんだって。

現在Aカービンがあるのはここだけだけど、これから全国に展開していくそうなので近くにできたらぜひ遊びに行ってみよう。

ちなみに今回おじゃました店は、JR横須賀線の衣笠駅から徒歩5分、プラザVの3階にあるぞ。（営業時間AM11：00～PM12：00 TEL 0468-52-9552）



◀取材なのに、思いっ切り白熱してしまったのだ！



◀ゴーグル、ガン、弾、スコア表など、一式の道具を貸し出してくれる。



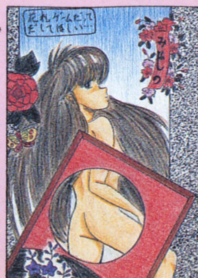
◀ターゲットまでは5M。ターゲットの材質は、なんとプリント基板なのだ！

遊楽画廊 EXTRA

さて、皆さんお楽しみの遊楽画廊のコーナーがやってまいりました。ところで、最近ペンネームだけ書いてくる人が多くなってきたんだけど、一応住所と氏名は書いて来てくれたほうがいいなー。たいしたもんじゃないけど、記念品送ってるんで。常連さんの中には、いっぱい持っている人もいると思うけどね。（ほんとーにたいしたもんじゃないからねー！）



◀決まったよん！（兵庫県・カライピクピク）



◀花札？任○堂に作ってもらおーか？（青森県・多間天組合）



◀今月号と同時発売なんだよね！（山口県・浜森ねむ）



◀おっと、大胆なモモッ！（長野県・ワルデモン・ロクベ）

こうやって撃つのだっ！

それでは、実際にAカービンのプレイ方法を紹介しよう。下の5つが、ゲームをプレイするときの動作。

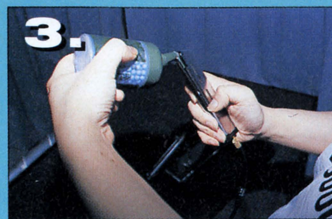
エアーガンを触ったことのない人は、最初、弾倉に弾を入れるときに手間取るかもしれないけど、(団長はかなり弾を散らばしてしまった) 1〜2フレームプレイすれば誰にでもカンタンに覚えられるぞ！

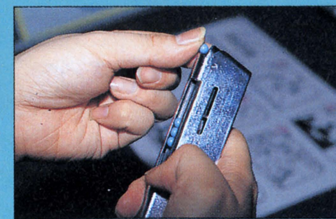


◀まず最初にゴーグルを装着。危険防止のために、このゴーグルは撃つときには必ず着用しなければならないのだ。



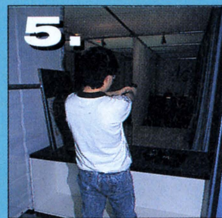
◀次にエアーガンの弾倉を、コンプレッサーのチューブに接続する。接続するときもはずすときもワンタッチでできるのだ。





◀弾倉に弾を入れる。慣れた人は、左のように容器から直接ササッと入れるけど、慣れてない人は、一粒ずつ手で入れるほうが確実に入れられる。





◀狙いを定めたら、足元のスイッチを踏むと、3カウント後にターゲットが起き上がり、タイマーが動き出す。撃つときに連射すると時間切れの前に弾切れになるから注意しよう！

市販のエアガンもOK！

ここは、貸し出し用のエアーガンのほかに、市販のエアーガンを持って行ってプレイすることもできる。ただし、チューブのコネクターなどはMGCのものなので、それ以外のガンの場合は使えないこともあるぞ。



◀MGC製の市販のエアーガンならそのまま使えるのだ。念入りに調整した自分のガンでプレイするのも楽しそう！

ゲーム料金はこんな感じ！

気になるゲーム料金は一応右の表のようになっていて、大人1ゲーム300円、高校生以下や銃の持ち込みの人は1ゲーム200円。10ゲーム以上からは、それぞれ200円、100円と割引きになっている。

また、初心者の人には、最初に無料で少し練習もさせてくれるそうだ。

タイトー・シューティングゲーム料金表

		(高校生以下)(銃・弾持ち込みの方)
1ゲーム	300円	200円
2ゲーム	600円	400円
3ゲーム	900円	600円
★4ゲーム	1000円	700円
5ゲーム	1300円	900円
★6ゲーム	1500円	1000円
7ゲーム	1800円	1200円
★8ゲーム	2000円	1300円
9ゲーム	2300円	1500円
★10ゲーム	2500円	1600円
	(以降1ゲーム200円)	(以降1ゲーム100円)

★は、お得なサービスプライスです。

スコアはこうなっているぞ！

ゲームのスコアは、ターゲットを5つ倒した時点でのタイムによって、右の表の得点を下のようにつけるんだ。(ターゲットを5つ倒せないと0点、女性の場合は10秒以内に4つ倒せば8点のハンデ有り)

5フレーム全てを2秒50以内に倒すとパーフェクトの600点だが、未だに達成した人はいないそうだ。また、今までの最高のタイムは1秒08で、なんと20歳の女性！ その人もここの常連なんだって。

TIME	SCORE
0：00〜2：50	120
2：51〜3：00	100
3：01〜3：50	90
3：51〜4：00	80
4：01〜4：50	70
4：51〜5：00	60
5：01〜6：00	50
6：00〜7：00	40
7：01〜8：00	30
8：01〜9：00	20
9：01〜10：00	10



◀タイマーの表示は、ターゲットの下のほか、スコアをつける人に見えるように外側にもついている。

（例1）

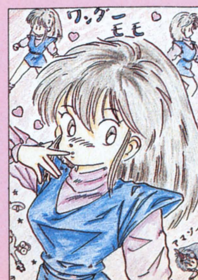
NAME	1	2	3	4	5	TOTAL
	○ TIME 7：49	× TIME ：	○ TIME 5：00	○ TIME 2：59	○ TIME 4：41	BEST TIME 2：59
	30	30	90	190	260	260

実際に勝負してみたぜっ！

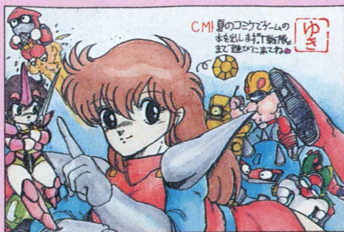
団長とカメラマンが実際にプレイしてみたのが下のスコア。……す、少しずつ進歩してるのは認めてくれるよね。やっぱり、カメラマンは望遠レンズとか使うから、狙うの得意だろうし……。この後、編集会議があったので2ゲームしかできなかったけど、このままやってたらきっと勝てたな、うんうん。

SCORE CARD GAME LEVEL

NAME	1	2	3	4	5	TOTAL
えぐち	× TIME ：	⊗ TIME 5:33	× TIME ：	○ TIME 10:00	× TIME ：	BEST TIME 10:00
	0	0	0	10	10	10
かとう	○ TIME 5:33	⊗ TIME 5:33	○ TIME 7:05	○ TIME 7:19	○ TIME 3:56	BEST TIME 3:56
	50	50	80	110	190	190
2回戦 えぐち	○ TIME 8:04	× TIME ：	× TIME ：	○ TIME 9:10	○ TIME 7:11	BEST TIME 7:11
	20	20	20	30	60	60
かとう	○ TIME 7:06	○ TIME 6:76	○ TIME 9:94	○ TIME 5:60	○ TIME 7:81	BEST TIME 5:60
	30	70	80	130	160	160



◀点目のアマゾーナが気に入ってしまった。（宮城県・SHION）



◀その本できたら1冊送ってね！（東京都・YUKI）



◀反響次第で作るっていってたよん。（広島県・木本郁子）



◀ドラスピも相変わらず人気高いね。（新潟県・ロコロ渡辺）



◀人気キャラだし、時間の問題かも。（千葉県・DenDen）

SPECIAL REPORT

CD-X Viewer

AMIGA+CD-ROMの超マシンが日本で開発されていたのだ!!



毎月、WORLD GAMEで海外のゲームを紹介してるけど、そのほとんどがAMIGAっていうパソコンのゲームなんだよね。このAMIGAは、パソコン自体の機能も凄いし、それ用に発売されるソフトもゲームを始めとしてとんでもないものばかりっていうモンスターマシン！

また、このAMIGAには、セガ、タイトー、コナミ、カプコンなどの、おなじみのメーカーが続々とアーケード物を移植してるのだ。

ところで、そのAMIGA500をベースにCD-ROMを搭載したスーパーマシンが日本で作られているっていう情報が入ってきた。さっそく取材に行って見せてもらったのが、この「CD-X Viewer」だ！

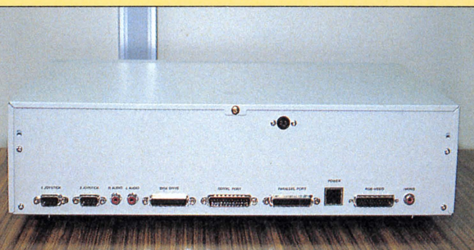
このマシンを作ったのは、スパコンで科学技術をシミュレートしたり，CD-ROMを作ったりしているセンチュリリサーチセンタの技術研究所。このマシンは、ここで作っているCD-ROMを低価格で再生できる機械として作られたもので、例えばデパートのプレゼンテーションなんかに使えるように開発されたものなのだ。

今回取材におうかがいした中村さんも、御自身がアメリカ駐在中からのAMIGAファン。始めは、中村さんを中心とするスタッフの方がハンドメイドで作っていたところ、三洋電機が製作協力、また、AMIGAの発売元である米コモドール社も、このマシンを見て全面的に協力してくれることになったんだって。

ところで、気になる値段と発売予定なんだけど、くわしいことは決っていないそうだ。ただ、できるだけ低価格で出したいということ。ゲーム好きの人にしてみれば、一刻も早く発売して欲しいマシンだねっ！



▲これがキーボード。スペースバーの両脇にある、2つの[A]キーがAMIGAの特徴。AMIGAを使ったことのある人は、このキーを見つけただけでこのマシンの正体を見抜いたそうだ。



▲後ろのコネクター部分。ゲームに必要なジョイスティックやマウスの端子もちゃんと装備されているほか、後ろ側にもキーボードをつなげるようになっている。プレゼンテーションなど、操作を後ろでやるときに便利なのだ。



▲本体正面。左側がCD-ROM、右側が3.5インチ2DDのディスクドライブ。



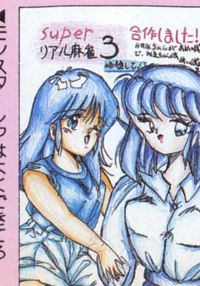
▲今回いろいろとお話をうかがった、センチュリリサーチセンタ技術研究所の中村さん。御自身もゲームファンで、将来はデスクトップタイプのスーパーコンピュータ（パソコンの10倍以上の処理能力がある！）上で動くゲームを作ってみたいとのこと。どんなゲームになるのか楽しみだね。

CD-X Viewer のスペック

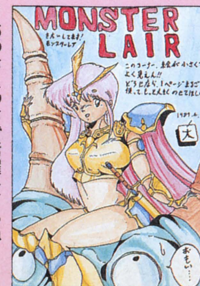
CPU	MC68000（Motorola）
メインメモリ	512Kbytes（標準）
フロッピーディスク　ドライブ	3.5インチ2DD（880Kbytes）
CD-ROMドライブ	データ容量　540Mbytes
	転送速度　150Kbytes/sec
	アクセスタイム　0.5sec（max0.8sec）
インターフェース	セントロニクス　パラレル・インターフェース
	RS232C シリアル・インターフェース
	拡張ディスク・インターフェース
	マウス／ゲーム・インターフェース
ビデオ出力	アナログRGB/コンポジットビデオ（NTSC 方式）
	解像度　320×200　320×400　640×200　640×400
	表現色　16or32色　（RGB各4bits4096色中）
オーディオ出力	コンパクトディスク・オーディオ（ステレオ）
	パソコンPCM
環境条件	動作温度　5～40℃
	動作湿度　25～80%RH
外形寸法	420（W）×120（H）×310（D）mm
重量	7.5kg（本体）1.5kg（キーボード）
電源	AC100v　50/60Hz
消費電力	80W



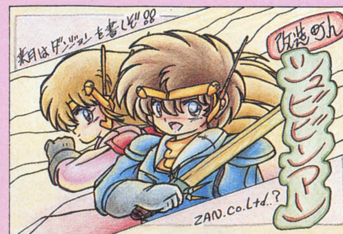
▲載せるの遅れてゴメンね。（長野県・ピランチャ）



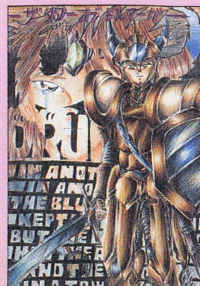
▲セタは参入するみたい。（兵庫県・あめーばぁ／はいばぁ）



▲モンスターレアはよくできてるよ！（茨城県・大宮義亜）



▲あっちこっちで活躍してるね！（宮城県・ZAN）



▲メタリックな感じが良く出てるぅ！（大阪府・石田英樹）

ARCADE GAME

ドラゴンブリード〈アイレム〉

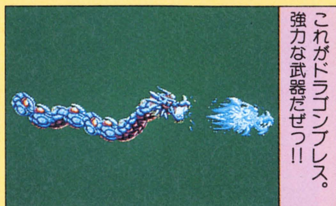
巨龍とともに、闇の復活を食い止めろ!

アイレムの新作は、ドラゴンに乗って敵を撃破するパワーアップタイプのシューティング。

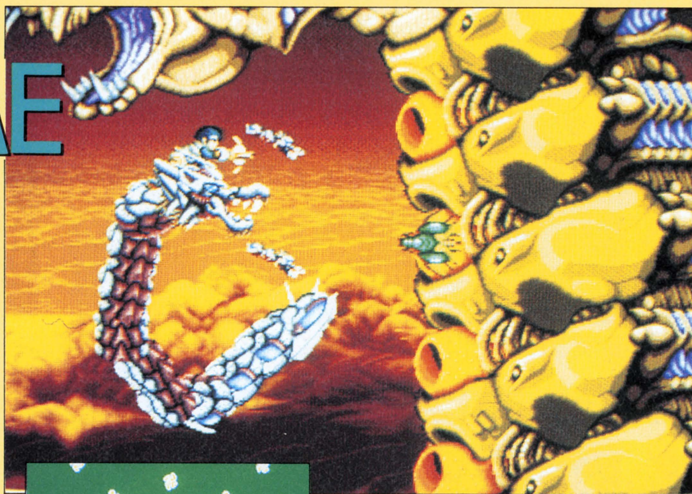
ゲームの主人公は、わずか15歳で国王になったカイアス。しかし、それを不服とするものが、闇の王ザンバキオスの封印を解いてしまった。

この闇の王を、光の巨龍・バハムートとともに倒すのがキミの目的。

このゲームの特徴は、なんといってもキミと一緒に戦うバハムート。コイツは、途中に出てくるアイテムを取ることによって4種類に変身。それぞれ違った攻撃をすることができるんだ。しかも、同じ種類のアイテムを続けて取ることによって、3段階までパワーアップするぞ。また、ドラゴンのブレスは、R-TYPEの波動砲みたいな撃ち方もできるんだぜっ。



これがドラゴンブレス。強力な武器だぜっ!!





▲ゴールドドラゴンは巻くと、こんな攻撃ができるぞ!



▶ドラゴンに乗ったり降りたりできる。うまく使いわけて攻撃!

©IREM CORP.

ゲーム雑誌対抗ダートフォックス大会〈ナムコ〉

各ゲーム誌がダートフォックスに燃えた!

5月30日、ナムコ本社でゲーム誌対抗ダートフォックス大会が行われた。このダートフォックスは、通信機能を内蔵して、バギータイプのマシンでかっ飛ぶ最新のアーケード。そろそろ市場に出回ってるころだから、キミたちももう遊んだことがあるんじゃないかな?

さて、実際のゲーム大会はというと、ランチの後に予選、その後決勝というふうに進んだのだが、YUGONを送り込んだ月刊PCエンジンは堂々5位というていたらく。(しかも、団長は病に倒れて欠席というありさま!)

優勝したのは、さすがというかやっぱりというかのGAMESTさんでした。(決勝の順位表は左の通り)

■順位はこうなった

優勝	GAMEST
準優勝	ハイスコア
3位	ファミコン通信
4位	㊫ファミコン
5位	月刊PCエンジン
6位	POPCOM
7位	LOGIN
8位	アミューズメント産業
特別参加	NG

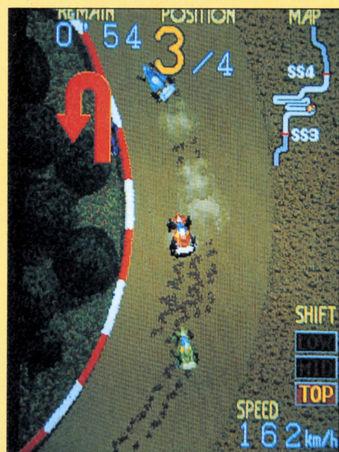




◀大会の前に、みんなでおすしをごちそうになって腹ごしらえ。このときは、5位になるなんて夢にも思わなかったのだ。



◀今回のゲーム大会に使ったのは、4台のダートフォックスを通信機能でつなげたもの。友達とやると燃えるぞ!





◀ゲームの画面はこんな感じなのだ。近くで見たら、ぜひ遊んでみてね!

◀5位の賞品・しゃべる時計をもらって、喜ぶYUGONの雄姿。

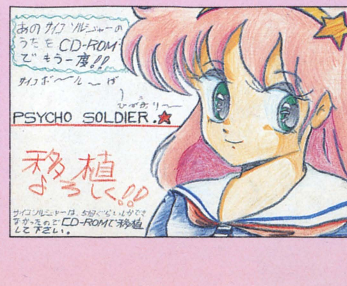
©㈱ナムコ



◀イースも順調に進行しているって!(埼玉県・土屋美紀)



◀家のシルカはよく盗んでくれた!(京都府・ちくりん)



◀移植して欲しいよねー。(埼玉県・おれはチャンダーだ!)



◀まだクリアできないっつ!(埼玉県・MASU)



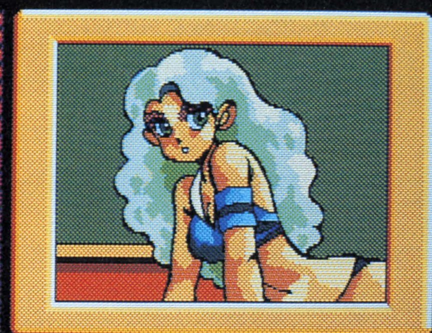
◀このカイがすごくいいなっ!(兵庫県・雲丹)

88GAME

ごくらく天国

真実プロ/PC-8801シリーズ/7800円





たかひろ 【レベル 7】
愛 1454 明るさ 247
金 3458 ノリ 150
【いどう】【メニュー】

『オルニ』あら、また来たのネ。



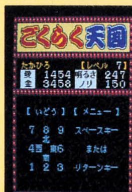
テーマは愛っ! の明るく楽しいRPG!

今月紹介する88GAMEは、真実プロから発売中のちょっぴりえっちでギャグ満載のRPG「ごくらく天国・おめみえ之巻」。

ゲームの舞台は、明るく楽しい〝えっち〟を信仰する「バラ教」が、広く布教している「まえらくえん」。ここでは、国中の人が明るく暮らしていたのだが、あるころから暗い〝えっち〟を信仰する「ドヨ教」が出現、しかも、バラ教教団長であるキャピルラーナ姫までさらわれた!

そして、姫を救出し、ドヨ教の人を少しでも明るくするために選ばれたのが、真実の愛を求める勇者であるキミだ。

雰囲気は全体的におちゃらけだけど、ゲームの作りはしっかりして、なかなか楽しめる1本だぜっっ!



◀冒険のフィールドは、上から見たマップだ。



◀ダンジョンの中。たいまつなどがないと真っ暗。

◀武器や防具は、教会で買うことができるのだ。

◀宿屋は安いのから高いのまでいろいろあるぞ。

ステータスに注目!!

このゲームのステータスにはHPがなく、そのかわりにあるのが「明るさ」。これが0になって、暗いヤツになっちゃうとゲームオーバーなのだ。そのほかのステータスもヘンなのばっかりだぞ!

たかひろ 【レベル 0】
愛 0 明るさ 54
金 118 ノリ 100
出る
きゅうけい 10
しゅくはく 20
スペシャル 2000

敵キャラはちょっとヘン!



◀よんよん。ゲーム中最弱のザコキャラだ。最初のうちはちょうどいい敵だぞ。



◀コイツもスタート地点の近くにいるが、最初のうちはかなり強敵になる。



◀たいして強くないが、うつ病を持っている。移されると明るさが減るぞ!



◀ヨド教に入っている普通の人間。お金をいっぱい持っているのだ!

脱ぐにはちゃんと理由があるんだぜっっ!!

さらわれた女の子は、呪いの服を着せられている。呪守魔というモンスターを倒し、呪いの服を脱がさないと助けられないという設定なのだ。



呪守魔ライト



服1枚ごとに呪守魔が出てくるのだ。



呪守魔はかなり強いので、十分レベルアップして!



体力回復の「いんばあた」もたくさんもって行こう。



ここまで来れば、あと一息で助けられるぞ!





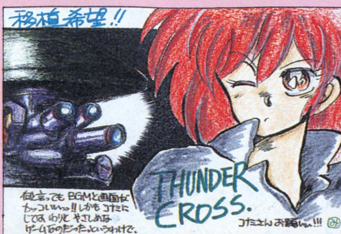
◀かわいい天外魔境の3人組!(埼玉県・ソレント)



◀すごい勢いで描いてきてくれてるね!(神奈川県・ふしぎな踊り)



◀長編メイルどうもありがと★(福井県・巡洋艦)



◀コナミが早く参入してくれるといいな。(東京都・あきもとよみ)

WORLD GAME

HEROES OF THE LANCE

SSI／C-64／128、IBM、AMIGA、ATARI ST

ボードRPG、AD&Dを元にした アクションRPGなのだっ！

このヒーローオブランスは、ボードRPGで有名なAD&D®の１エピソードをもとにしたゲーム。このシリーズ、あちらではもう何本かパソコンゲーム化されているんだよね。（日本でも移植が進んでいるそうだ）

ゲームは、巨大な寺院の中を舞台にした横スクロールタイプのアクションRPG。この寺院のどこかにある「Disks of Mishakal」ってアイテムを捜し出すため、戦士、魔法使い、盗賊などからなる８人のパーティを引き連れて冒険していく。

といっても、８人がぞろぞろとアクションするわけじゃないぞ。画面上に出てくるのは８人のうちの一人で、状況にあわせて誰を画面に出すかを切り替えながら進んでいくんだ。

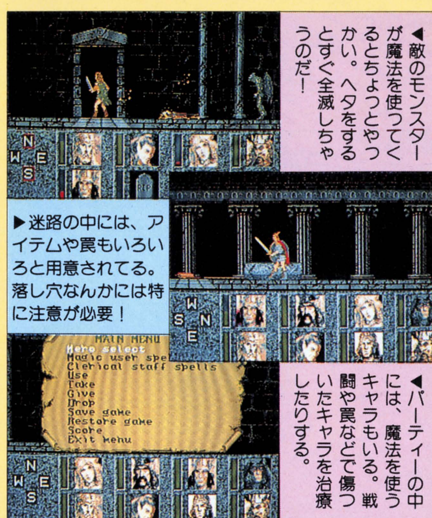
ゲーム中に出てくる魔法や罠、モンスターなんかも原作の雰囲気っ！

ボードが好きな人も、そうじゃない人も結構楽しめるぜっっ！



▲これがオープニングのタイトル画面。レコードジャケットみたいなのだ！





▲敵のモンスターが魔法を使ってくるとちょっとやっかい。ヘタをするとすぐ全滅しちゃうのだ！

▶迷路の中には、アイテムや罠もいろいろと用意されてる。落し穴なんかには特に注意が必要！

▲パーティーの中には、魔法を使うキャラもいる。戦闘や罠などで傷ついたキャラを治療したりする。



▲ゲームのオープニングでは、カッコイイBGMとともに登場キャラのプロフィールが紹介される。気分が盛り上がるぜっ！

(C)1988 TSR,Inc.(C)1988 Strategic Simulations,Inc.All rights reserved

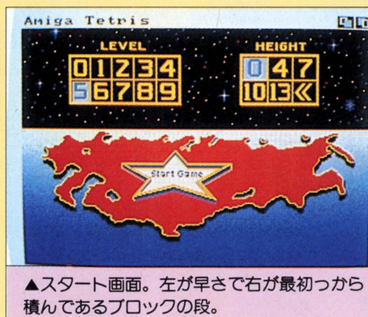
TETRIS

Spectrum HoloByte／Mac、IBM、AMIGA、ATARI ST、etc

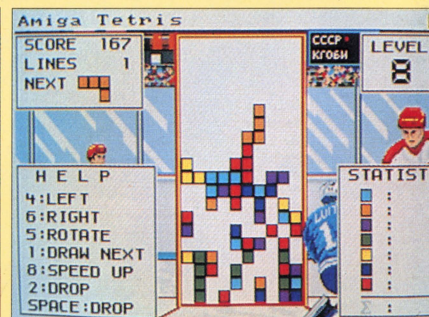
何かと話題の多いテトリス!! 今回はAMIGA版を紹介するぜっ!!

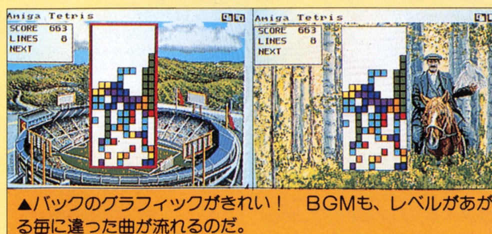
もうすっかりメジャーになったテトリス。いまさらこのゲームのおもしろさっていうのは説明する必要もないよね。残念ながらPCエンジンに移植される可能性はすごく少なくなっちゃったんだけど、できれば、何とか移植して欲しいよねぇ。

今回紹介するのは、AMIGA版のテトリス。アーケード版のように、ひたすら積んでいくタイプで、６人までのトーナメントモードもついてるんだ。制限時間内に、誰が高得点を出せるかを競うことができるんだぜ！

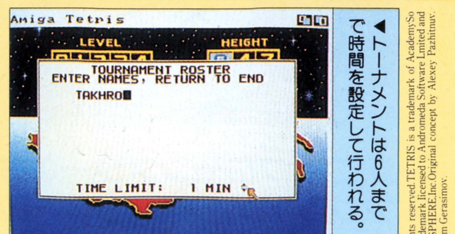


▲スタート画面。左が早さで右が最初っから積んであるブロックの段。



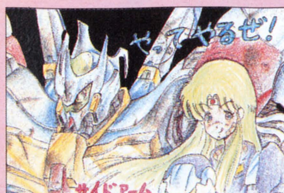


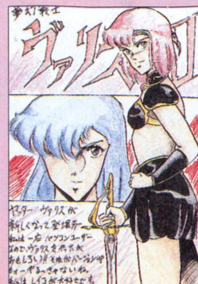
▲バックのグラフィックがきれい！　BGMも、レベルがあがる毎に違った曲が流れるのだ。



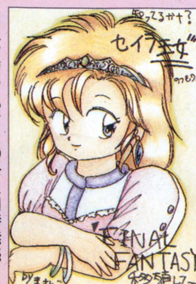
▲トーナメントは６人までで時間を設定して行われる。

(C)1987 AcademySoft-ELORG.All rights reserved.TETRIS is a trademark of AcademySoft-ELORG.TETRIS copyright and trademark licensed to Andromeda Software Lmited and sublicensed to Mirrorsoft LTD.and SPHERE,Inc.Original concept by Alexey Pazhitnov. Original design and program by Vadim Gerasimov.


▲サイドアームも、もうすぐ発売だ！（静岡県・輝煌帝）


▲もうプレイしたのかな？（千葉県・ミネラル・ウォーター）


▲ニンジャも、この号と同時発売だよね！（福島県・たくと）

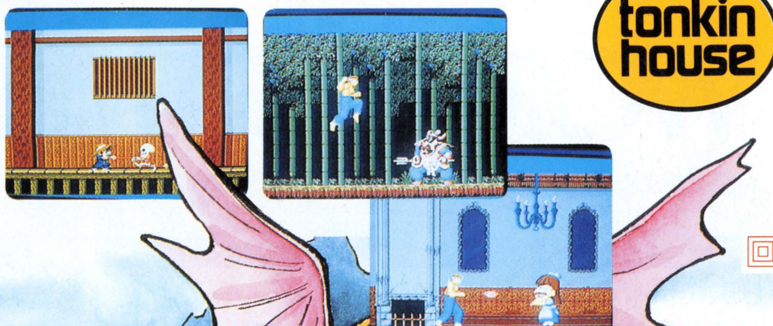

▲サークル募集は、ニンジンの方でやるからね。（京都府・ますと）

遊楽画廊のあて先は
〈あて先〉〒101-01
東京都千代田区一ツ橋 2-3-1
小学館・月刊PCエンジン
遊楽画廊⑧係



宮下あきらキャラクターデザイン
激烈アクションゲーム!!

キミは4つのタツノコを集め，宮下あきらの
コミックワールドを攻略することができるか！





竜の子ファイター

ユニークなモンスターの数々，コミカルな
アクション面。壮絶・リアルなバトルシーン。
超人気マンガ家・宮下あきらキャラクター
デザイン『竜の子ファイター』企画進行中!!



TOKYO SHOSEKI CO., LTD. 〒113 文京区本駒込6-14-9

©宮下あきら／無限大倶楽部／TOKYO SHOSEKI

新作ソフトもたくさん出たし激烈技もガンガンいくぜ！

激烈技 SPECIAL

ジメジメした梅雨も終わって季節はもうすっかり夏！家にとじこもってゲームばっかりしてたんじゃあ、体がなまるぜ。おもいっきり外で遊んで日焼けだ、日焼け!!

●ファイヤープロレスリング　コンビネーションタッグ

ヘビー級 レスラーの奥の手大公開!

大阪府／奥村勲

全国1000万人のプロレスファンのみなさんお待たせしましたっ！早くも『ファイプロ』の激烈技を紹介だぁ〜。なんと、各レスラーは取扱説明書に書いてある以外の技を持っていたのだ!!　やり方は各レスラーによって違うので下の表をよーく見てくれ。どれもこれも破壊力バツグンの技ばかりだから、ぜひマスターしよう。

方向キー＋Ⅰボタン＋Ⅱボタン

	組んだ時		バックを取った時	
武蔵	下	パワーボム	右	コブラツイスト
冴刃	左	ヘッドバット	上	スリーパーホールド
トミー	下	コブラクロー	右	逆さ押えこみ
サンダー	上	パイルドライバー	左	コブラツイスト
カ丸	右	アームホイップ	下	卍固め
マサ	上	サイドスープレックス	左	スリーパーホールド
1号	下	ダブルアームスープレックス	右	逆さ押えこみ
2号	上	アルゼンチンバックブリーカー	左	ジャーマンスープレックス
バイソン	上	アルゼンチンバックブリーカー	左	アトミックドロップ
ブル	右	リフトスラム	下	バックドロップ
コンドル	上	パワーボム	左	卍固め
イーグル	右	パイルドライバー	下	卍固め
アレン	右	コブラクロー	下	コブラツイスト
タイガー	左	ジャーマンスープレックス	上	サーフボード
ナイト	下	ダブルアームスープレックス	右	スリーパーホールド
アイアン	左	ボディスラム	上	バックドロップ

武蔵の場合

武蔵の場合、相手と組んだ場合表を見ると"下"と書いてある。だから、組んだときは方向キーの下とⅠボタン、Ⅱボタンを同時に押す。同じようにバックを取ったら右＋Ⅰ＋Ⅱというワケ。

組んで下＋Ⅰ＋Ⅱ



◀必殺のパワーボム炸裂。う〜ん、気持ちいいっ!!

バックを取って右＋Ⅰ＋Ⅱ



◀普通武蔵がかけるのは卍固め。間違えないように。

●ファイヤープロレスリングコンビネーションタッグ

ミドル級

さらに過激な2周目へ突入!

神奈川県
高橋勇次

ただでさえむずかしい対コンピュータ戦に、さらにむずかしい2周目があったのだ! といっても1周目のエンディングは仮のエンディングで、真のエンディングは2周目にある。つまり1周目は練習で、2周目が本番ってわけ。しかも、やっと2周目もクリアしたぞ、と思ったら謎の"レジェンドヒーローズ"なんてチームまで出てきちゃった!! こいつらの強さはハンパじゃないから、ぜひ自分の力で試してくれ。

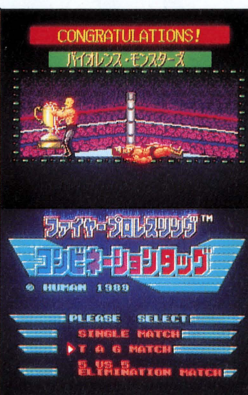
コマンド

タイトル画面のときに①ボタンを押しながら方向キーの右1回、左5回、下2回、上1回の順に押す



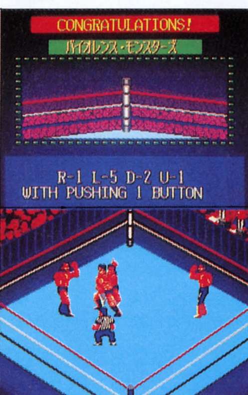
▲やった、ついに優勝したぜっ!!

▲ここでさっきのコマンドを入力。



▲あらら、トロフィー持ってくの?

▲タイトルの色が変われば成功。



▲あっ、コマンドが出て来たぞ。

▲ひぃー、こいつら強すぎるよっ!!



●ファイヤープロレスリングコンビネーションタッグ

ミドル級

サウンドセレクトモード

愛知県/森稔彦

またまたありました、サウンドセレクトモード。さっそく右のコマンドを入力しよう。画面は変わらないけど、曲は変わったでしょ。さらにセレクトボタンを押していくと全16曲が聞けるハズ。ただこの技はマルチタップがないとできないんだ。マルチタップを持ってない人ゴメンナサイ。持ってる人へ、この幸せ者!

コマンド

マルチタップの5番目にコントローラーを差し、タイトル画面のとき①ボタンと方向キーの右上を押しながらセレクトボタンを押す



●ファイヤープロレスリングコンビネーションタッグ

ライト級

ウォッチモード

愛知県/高木歩

ファイプロ4つ目の技は、スポーツゲームに欠かせないウォッチモードの紹介だ。右のコマンドを入れると、コンピュータ同士で勝手に試合をしてくれる。プロレス中継のない日の気晴らしや、技をかける間合いやタイミングの研究等、こいつぁ役に立つぜ。ただしこのコマンドは1試合しか効力がないから1試合ごとにコマンドを入れ直そう。

コマンド

1Pvs2Pでレスラーを選び、Ⅱボタンと方向キーの上を押しながらⅠボタンで試合をスタートさせる



▲シングル、タッグどちらでもいいから1Pvs2Pでレスラーを選ぼう。



▲そして、この画面になったら上にあるコマンドを入力してみよう。



▲ウォッチモードを見ていれば、技をかけるコツなどずいぶん役に立つぞ。

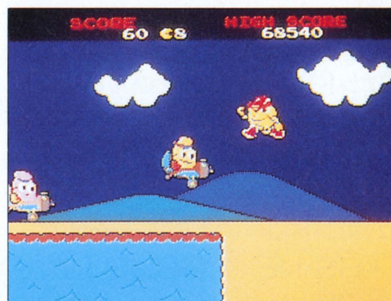
●パックランド

ヘビー級 なんでもござれの大セレクト技!

大分県／栗谷佳秀

パックランドには、たくさんの裏技かそれらしきもの（隠しフィーチャーとか）がある。その中でも特にビックリするような大技がコレ！　やり方はちょっと面倒（くわしくは下の所を読んでね）なんだ。

まず、タイトル画面で①②ボタンを押しながらランボタンを押す。するとスタッフ紹介の画面になる。ここでまた、①②ボタンを押しながらランボタンを押してみる。今度はGAME　OPTIONSの画面になる。ここでは、パックマンの数を９まで増やせ、SKIPをONにすれば好きなROUNDから始められる（裏面もOKだ）。さらにランボタンを押すと、SOUND TESTにもなるというオイシイ技だ。



◀この技を使えば、このように、パックマンの数が9機で、いきなり最終面から始められるのだ！

このワザ全体の流れはコレだ！



オプションモード

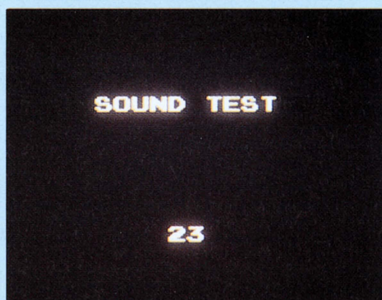


ここではパックマン（MY PAC）の数を3、5、7、9のどれかに設定できるのだ。

また、SKIPをONにすると、後でラウンドセレクトができるようになる。

ここでランボタンを押すとサウンドテストになるぞ。

サウンドテスト

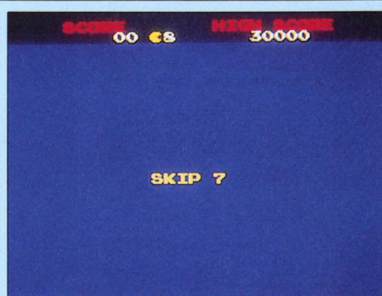


SOUND TEST
パックランドのノリのいいBGMが聞きほうだいの、うれしいモードだ。

効果音を含めて全36曲の中から、①or②ボタンで曲を選択、聞くことができる。

ここでランボタンを押すとタイトル画面に戻る。

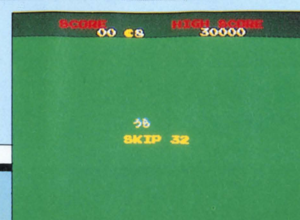
ラウンドセレクト（裏面可）



ゲームオプションモードでSKIPをONにすると、左の画面になる。ここではスキップ（ラウンドセレクト）ができる。ボタンコントロールなら①②ボタン、レバーコントロールのときは、方向キーの左右で操作する。この点にだけ注意してね。

方向キーの上を10回押すごとに、表面、裏面がチェンジする。

ラウンドセレクトは表の32面だけでなく、裏の32面にもいける。やり方は上に書いてある通りだ。激ムズの裏面も挑戦してみよう！



●パックランド

フライ級 ネームピカピカ

大阪府／森川直也

前ページの激烈技にでてきたスタッフ紹介の画面。このスタッフ名をネームエントリーのときに打ち込んでみよう。数秒間、ネームがピカピカと光るぞ。たしかゲーセン版にもこんな技があったね。

コマンド

ネームエントリーのときに——
"KISSIE"、"OSUGI。"、"YURI。"
のどれかを打ち込む

▲ゲームオーバーになっても、ネームエントリーさえできればよいのだ！

▲写真じゃよくわからないけど、ちゃんとコレ、赤と黄に点滅しているよ！

●パックランド

ライト級 帽子が浮いちゃうぜ!

神奈川県／川村敏

まず、下のコマンドを使う。そして、ゲームを始めてみると……。なんとパックマンの帽子が宙に浮いたままになっているのだ。

コマンド

ブレイクタイム、または妖精の出る所で、帽子が宙に浮いている間にリセットをかける

ここでセットする



▲パックマンの帽子が宙に浮いている間にリセット（セレクト＋ラン）だ。

あれっ、ヘンなの



▲ゲームを始めると、パックマンの帽子は宙に浮いたままになっている。

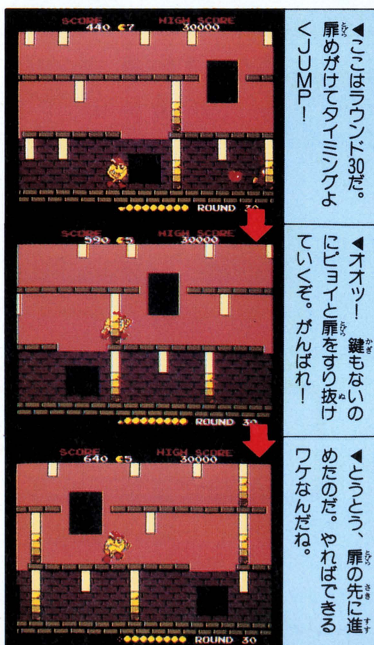
●パックランド

ライト級 壁をすり抜けろ!

東京都／江原克則

パックランドの、ラウンド14、19、30は、モンスター屋敷になっている。屋敷の中で鍵をみつけ、扉を開いて先に進んでいかないと、クリアは不可能だ。さらに、屋敷の中はちょっとした迷路になっていて、1歩間違うとタイムオーバーで死んでしまうことも多い。（とくにラウンド30とかね）

ところが、鍵を使わずに扉を通ることができるのだ。扉と床（天井）との継なぎ目に、ジャンプして飛び込むようにすればOKだ。結構テクニックが必要な技なので、何度も練習するよう〜に！



▲ここはラウンド30だ。扉めがけてタイミングよくJUMP！

▲オオッ！ 鍵もないのにピョイと扉をすり抜けていくぞ。がんばれ！

▲とうとう、扉の先に進めたのだ。やればできるワケなんだね。

●パックランド

フライ級 おちゃめなパックマン

三重県／山下章男

パックマンてカワイイと思う。そのままでも十分オチャメしてるよね。でも、もっともっといろんなことさせてみたいヒトには、この2つのワザをおススメしちゃうぞ。1つめは、パックマンがちょっと苦しそうにひたすら滑っていく。2つめは、パックマンの足がプルプルとけいれんしてしまうというものだ。まあ試してみてね。

くるしそう〜



①まずはボタンコントロールを選択すること。この技はレバーコントロールではまず無理だからね。
ゲーム中、①ボタンと⑪ボタンをずっと押しっぱなしにしてみよう。するとパックマンは、スーと滑っていくのだ。（ちょっと苦しそう?）

パタパタ



②各トリップの帰り道（ラウンド4、8、12、16、20、24、28、32）が始まったら、ソク、パックマンを右に移動させ続けてみよう（ボタンコントロールなら①ボタン、レバーコントロールなら方向キーの右だ）。パックマンの足がプルプル〜とケイレンするぞ。

●凄ノ王伝説

ライト級 裏・凄ノ王伝説

大分県／渡辺浩

『凄ノ王伝説』には、なんと裏・凄ノ王伝説ともいうべきゲームが隠されていたのだ。やり方はまず、普通にゲームをクリアする。そして、エンディングが終わり「THE END」と表示されたら、ランボタンを押そう。するとおじいさんが現れ、パスワードを教えてくれるんだ。そのパスワードを入力すると、最初から"ハイダ"と"美剣"が仲間になっていて、3人のEXPは最高に！　しかもイベントは全て残っているから、最強のキャラで最初からゲームが楽しめるのだ！



▲エンディングが終わると、おじいさんがパスワードを教えてくれる。

▲これがそのパスワードだ。データは全てMAXだし最初から仲間もいる。

▲朱紗の後ろにいるのは美剣とハイダ。しかも3人ともASを着ているぞ。

●凄ノ王伝説

フライ級 魔獣を消しちゃえ

石川県／本田誠

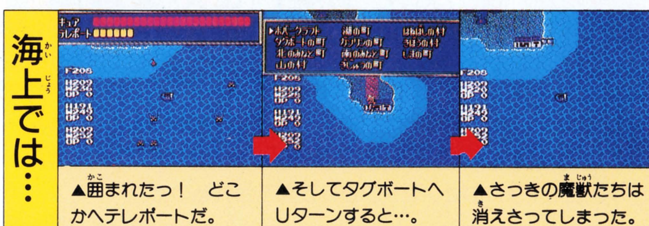
ゲームが進んで、経験値稼ぎが必要なくなったらこの技だ。まず陸上の場合、敵に囲まれて危ない！　と思ったら、すぐキャンプ。すると、今まで自分を囲んでいた敵の群れがいなくなっている。海上で囲まれた場合は、テレポートでどこかの町へ行く。そしてまたテレポートでタグボートへ戻ると、敵の群れはいなくなっているぞ。

普通は…



▲まずいっ、敵に囲まれてしまった！　▲ひとまずキャンプをして時間かせぎ。　▲ほーら、敵の群れはどこかへ行っちゃった。

海上では…



▲囲まれたっ！　どこかへテレポートだ。　▲そしてタグボートへUターンすると…。　▲さっきの魔獣たちは消えさってしまった。

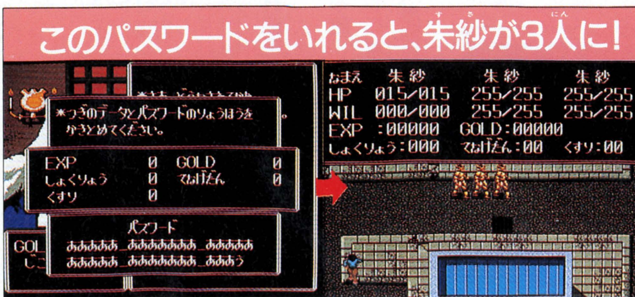
●凄ノ王伝説

ライト級 朱紗が3人いる？

江東区／逸見卓

『凄ノ王伝説』のおもしろいパスワードを1つ紹介。まず、下のパスワードを入力してみよう。どう、スゴイでしょ？　なんたって主人公の朱紗が3人もいるんだもん。しかも、自分以外の朱紗（2人目と3人目の朱紗）は、HPとWILがMAX。ESPも朱紗が最終的に憶えるものは全て使えるぞ。と、ここまでいいことばかり書いたけど、実はこのパスワードで獣魔王を倒すと、レベルが下がってしまうのだ。でもESPはあいかわらず強いから大丈夫だよ。

このパスワードをいれると、朱紗が3人に！



▲上にあるデータとパスワードを入力すると、朱紗3人組のできあがり。1番出来の悪い朱紗が本家です、念の為。

▲本家以外の朱紗なら、ザコを一瞬のうちにけちらすほど強力なESPを持っている。

●凄ノ王伝説

ライト級 飛行機をのっとれ！

埼玉県／加藤敦

ゲームの後半になると、空中戦艦ラングーンを動かすために、飛行機でEカプセルを取りに行く。そのとき、Eカプセルを取って沼から出たら、その場を動かずテレポートで飛行機に戻ろう。すると、自分では操作できないはずの飛行機を自由に動かすことができるんだ。





▲Eカプセルを取って沼を出たら、そのままじっとしていよう。

▲そしてテレポートで目の前にある飛行機へ戻ろう。すると……。

▲あら、飛行機のまま戦っちゃってるよ。でも1人分しか攻撃できない。

●パワーゴルフ

ライト級 左ききの人にオススメ!

北海道
藤田利之

僕は左ききだから、ちょっとやりにくい、というヒトはぜひこの技を使ってくれ。優勝まちがいなし!



コマンド

PLAYERを選ぶとき方向キーの下を押しながら①ボタンで決定する

下を押しながらキャラを決定



▲ここで、方向キーの下を押しながらキャラを決定。カンタンでしょ。

左ききになったぜ



▲ほーら、左ききになってる。右ききの場合と球の曲がり方が逆だから注意しよう。

●魔界八犬伝シャダ

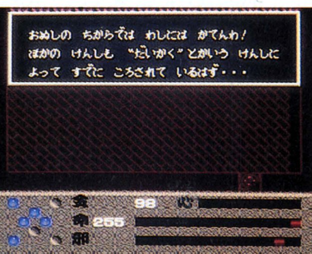
フライ級 死んでもしゃべる炎魔道

東京都/車田征史

死の洞窟にいる3匹目の大ボス"炎魔道"を倒したら、何も取らずに外に出る。そしてもう一度中に入ると、炎魔道の姿は見えないのに、セリフだけが表示されるのだ。



▲手強い"炎魔道"を倒したら、何も取らずに外へ出よう。



▲姿はないのに声だけする。ひょっとして"炎魔道"のユーレイかも!?

●アウトライブ

フライ級 ナゾの「ミュージック3」?

愛知県/寺尾健

今月も『アウトライブ』のおもしろいパスワードを紹介するぞ。まず右のパスワードを入れてみよう。オプションの中に、「ミュージック3」というものがあり、戦闘中に使うと今まで聞いたことのない音楽が聞ける。さらに、ALが58、DLが42もあり、アイテムの中に「ラフラシールド」を持っている。SEもだいたい18000位ある。とっても強いからぜひ試してみよう!

コードネーム	ブラウディス
ゾバキゴド	メケヤリン
ラコセセグ	ヘナユゴブ
ホラロドジ	ルシギボオ
ヨブウルザ	タメサゲゲ



◀戦闘中にこの「ミュージック3」を使おう。

『激烈技』を大募集だっ!

キミが見つけたおもしろワザを大募集しちゃうぞ! どんなワザでもかまわないけど、ほかの人が考えたものはボツにするからね。この激烈技のコーナーに採用された人には、右の"図書券"をプレゼント! 今月からは図書券の額もグイーンと激烈アップ! ヘビー級をバシバシと発見してくれよ!

ワザを見つけたら、応募方法をよく読んで送ってくれ!(どんなスゴイワザでも、ゲーム名が書いてないとダメだよ)。

たのしいワザをたくさん待ってるぜっ!

図書券をプレゼント!

この激烈技のコーナーに採用されたヒトには、そのランクに見合った"図書券"をプレゼント! これで好きな本を買っちゃおう!

ヘビー級→10000円
ミドル級→5000円
ライト級→3000円
フライ級→1000円



41円
郵便はがき
101-01
東京都千代田区
一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン編集部
『激烈技⑧』係

激烈技
(ここにキミが見つけたワザを書こう)
住所
氏名
年齢 電話番号

●応募のきまり

官製はがきに、キミの考えたワザと、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて「激烈技スペシャル⑧」係に送ってください。私製はがきの時は、41円切手を忘れずにはってね。
●発表された方にはプレゼントを発送します。

SHOW撃波
震えるゲーム革命

CD-ROM²に熱くなる!!

SUPER アルバトロス

CD-ROM²だから贅沢に90ホール。マルチタップで仲間と興奮する。コンピュータープレーヤーとのマッチプレーに集中する。楽しみ方はキミしだい。ゲームを堪能したらゴルフ修行の旅に出る。スーパーアルバトロスはゴルフゲーム初の「シナリオモード」つき。一流声優陣を従えた迫力のアニメーション。立ちふさがる謎の強豪たち。試練を越えて成長する主人公。RPG的ゲーム展開がたまらない。立体的に構成した本格的ゴルフゲーム。CD-ROM²はまたやってくれた。

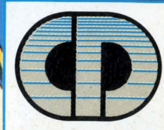
絶・賛 発・売・中!!

ヴァリスII

CD-ROM²で感動が蘇える。

アクションゲームの新しい世界。
CD-ROM²が可能にした音と映像の傑作。
絶賛を浴びて、優子の戦いが今はじまる。





ファジ〜な昼下り

Vol.8 天外魔境 自来也、旅立ち篇

「マサカド」の魔手からジパングを守れ!!

「あぐら」かかけない

見田竜介

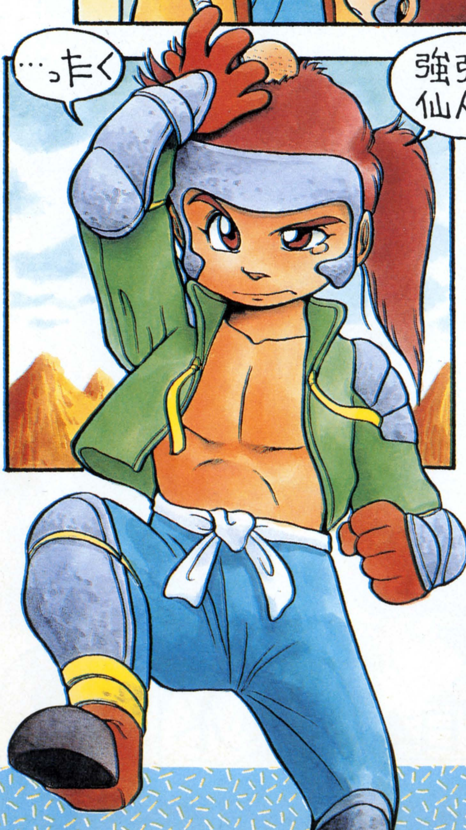
◆リクエストNO1「天外魔境」がついにファジーに登場だっ!!























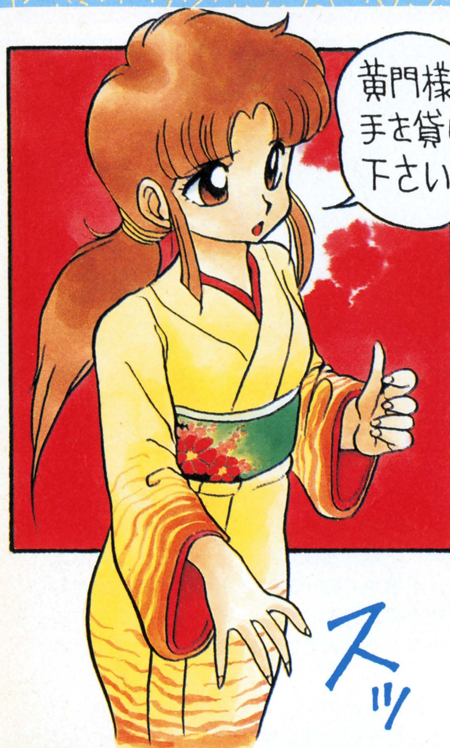


◆はたして自来也の貞操やいかにっ!? 次号「自来也、立身篇」へつづく!! か、どうかよくわからない……。

































こうして自来也の苦しい修業は来月号まで続くのだった。

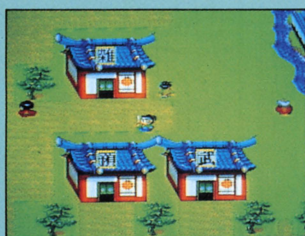




マンガの感想や、「ファジー」でとりあげてほしいゲームを募集してます。あて先は〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館月刊PCエンジン編集部「ファジー」係 どしどしおハガキまってます！

発売直前 REVIEW

天外魔境



ハドソン
6月30日発売・7200円



待望のRPG、ようやく発売。これをプレイしたくてCD・ROM²を買った人も多いだろうから、まずは「発売おめでとう！」。

で、さっそくレビューだけど、坂本龍一氏のゲームミュージック、登場キャラのグラフィックの2点については、CD・ROM²を買っててよかった、ホント凄い！　という感じだ。

ゲームを実際に解いてみて、あえて気になる点をあげれば、「バトル時だと、CDのデータ読み込みの時間が長く感じる」「ダンジョンで敵のバランスがちょっと……」の2点。

シナリオの進行に関しては、プレイヤーの好みで、いろいろ思うところはあるだろうが（なにしろ期待が非常に大きいから、なんらかの不満は絶対にでてくるだろう）、総合評価では、買って損はない1枚。

はたしてキミは大門教を倒すまでに、何日かかるか？　あせらず、ゆったりした気持ちでチャレンジしてちょうだいね。

（広島もみじ）

ニンジャウォーリアーズ



タイトー
6月30日発売・6200円



このゲームがPCエンジンに移植されると聞いたとき、一番気がかりだったのが画面のサイズ。アーケード版の3画面使った大迫力サイズが、TVの1画面、しかも上下を切ったシネスコサイズになると聞いて、あの迫力がなくなってしまうのでは？　と不安だった。

しかし、実際のPCエンジン版でプレイしてみると、そんな不安など全く気にならないほど熱中できるものに仕上っていたのだ。これならアーケードゲーマーも御家庭ゲーマーも、十分に満足できるデキだと断言していいだろう。

また、アクションゲームがいまいち苦手の人のために、難易度設定ができるのもいい。(おまけに、忍者やくの一のコスチュームの色まで設定できるのだ）これなら、アーケード版でクリアできなかった人も、かなり楽にプレイできるはず。

アーケード派のPCエンジンユーザーや、アクション好きの人は必携の一本だ。

（折墓・T）

ガンヘッド



ハドソン
7月7日発売・5800円



PCエンジンに、またまた完成度の高いシューティングゲームが登場した。このガンヘッドは、PCエンジンのオリジナルゲームながら、グラフィック、サウンド、スピード感など、どれをとってもアーケードゲーム並みのクォリティを持っている。

自機のパワーアップも、バラエティに富んでいて、しかも超ハデ。このゲームをプレイしていて一番楽しいのが、パワーアップして片っ端から敵を破壊しまくる壮快感なのだ。

ゲームも難易度も非常にバランス良く出来ていて、初心者からプロのゲーマーまで楽しくプレイできる。しかも、通常プレイで飽き足らない人は、さらに高難易度にも挑める、ゲーマーにとっても嬉しい機能までついているのだ。

シューティングの腕をみがいてゲーム大会に出るもよし、個人的に破壊の快感を味わうも良しのこの一本。ハドソン嫌いの人も含めて、PCエンジンユーザーなら絶対に買うべき一本だ。

（折墓・T）

サイドアーム



NECアベニュー
7月14日発売・5400円



NECアベニューの“ボツ魔神”多部田氏の目をくぐり抜けただけあって、移植のできはかなりのもの。敵キャラのパターンも隠しアイテムの位置もオリジナルそのまんま。昔磨き上げたテクニックが、そのまんま使えるじゃないかっ!!　オジサンは嬉しいぞ。

ゲーセン小僧は知っているだろーけど、このゲームは、全10ラウンド。スクロールは縦、横ナナメと色とりどり。敵キャラもユニークなのがいっぱいで、本当バラエティ豊かって感じ。しかも、もともとカプコンのゲームだけに難しさは折り紙つき。といって、キチンとアイテムをそろえていけば、初心者クンでもなんとかなるくらい強力にパワーアップしてくれる。要するにバランスがいいってことだね。

腹が立つのは2Pモードが削られていること。アイテムの奪い合いで、友情がビンビン壊れていく瞬間て、好きだったんだけどなぁ。まっ、一人で黙々と戦いたい、つー孤独な奴には関係ないことだけどね。(ゆたちん)

獣王記



NECアベニュー
7月下旬発売・5800円



“CDロムでも発売しますよ”との発表があったと思ったら、7月末にはもう発売だ。CD版の製造期間は、やっぱり短かい!!　短か過ぎて完成バージョンが締め切りに間に合わなかった。だから、BGMとデモ画面はまだ未体験。グラフィックとゲームバランスは“ほぼ完成版”とのことなので、そのあたりだけをレビューする。

いちいちメガドラ版と比較するのも大人気ないが、一番わかりやすいと思うから引き合いに出させてもらおう。まずグラフィック。これは文句なしにエンジン版が上。色使いをなるべく業務用に近づけようとする姿勢が見えるし、キャラもスムーズにアニメしてる。画面を止めてみればわかるけど、フラッシュアタックなどの描き込みも細かい。二重マルを上げてもいい。

ただし、バランスってことになると首をひねる。難し過ぎるのだ。オリジナル自体、バランスのいいゲームとはいえないが、もう少し調整のしようもあったのでは!?　と言って、メガドラ版は簡単過ぎたけどね…。(ゆたちん)

6/30~7/29	お買い得度	メーカーからのコメント
作りがすごく丁寧。イベントは盛りだくさんだし、意地悪な引っかけも少ない。アクセスを少しでも速めるための努力も見える。親切さが気に入った。買って損なし。（ゆたちん） CD−ROM初の本格RPGということで、かなり期待してPLAYしたんだけど、やっぱり敵と会うたびにアクセスするのはツライ。内容がおもしろかっただけに残念！（YUGON）	ゆたちん 85点 広島もみじ 90点 YUGON 75点 これを目当てにROM^{2}を買った人も多いハズ。ROM^{2}ユーザーはぜひ買おうぜっ！	う――ん、アクセス時間の問題がかなり気になっているみたいですけど。しかし、最初の頃のCD版と比べて欲しいな。かなり早くなったと思いますけど……ね。そんなに気になりますか？画面が広いし、キャラクターも多いし、メッセージも1万位あるから、確かにそのつどアクセスしているのを見ると長く感じるかも知れませんね。このゲームは難しい謎解きのゲームじゃなくて話を楽しんでもらうゲームになっています。とは言っても経験値を稼がなければいけませんが、最終的には60段位でクリア出来るようになっています。バトルシーンもできるだけシンプルになっていますから。ぜひともがんばってクリアして下さい。（ハドソン）
3画面筐体のアーケード版の雰囲気を損わずに、うまく移植してあってとてもよい。ただ、あまりにむずかしすぎて、内容の濃さよりもそっちの方が目立っている点が残念。（YUGON） アーケードとは違い3画面ではないが、それなりに雰囲気があっていい。それに難易度やTIMEが設定できるので、ゲーセンの時より、遊べる様になっている。（シャドウマン強いM）	折墓・T 90点 YUGON 70点 M 72点 アーケード派の人や、今までのアクションゲームにもの足りなくなった人にオススメ！	業務用で大人気だったニンジャウォリアーズをPCエンジンに移植する際には、究極タイガー以上の苦労がありました。3画面分を存分に生かした背景や、キャラクター、ましてや細かな敵の動きなど、これがどれ1つ欠けてもニンジャとは言えないので、かなり考えぬきました。その結果は、左のコメントを見てもらってもわかるとおり、皆さんに充分満足していただけるようなものに仕上りました。難しいという意見もありますが、その辺の意見は個人差が大きいので、買った人が自由に難易度を設定できるようにしました。それでも難しいという人は……難しいのもこのゲームの特長の1つです。気合い入れてやってみて下さい。（タイトー）
ゲーム自体の出来は文句なく優ランク。が、このゲームの真価はノリノリのサンプリングサウンドにある！　これだけでも十二分に買う価値があるぜっ!!　（ならず者編集部隊・OTR） まずこのゲームを見て感じた事は、グラフィック、BGM等がアーケードのゲームに匹敵するほど、できが良いという事だ。ゲームランクは高い方なので長く遊べるソフトだ。（M）	折墓・T 90点 OTR 88点 M 85点 PCエンジンユーザーなら、絶対手に入れておきたいソフト。今月の一押しだぜっ！	なかなかいい評価でうれしく思います。御存知の様にこのゲームは映画のガンヘッドのストーリーで何か出来ないか？という所から出発したゲームです。実際にはあの映画のストーリーから55年後の設定になりましたが……。ゲームを見てもらうとわかる様にハドソンの縦スクロールらしい力ずくでクリアするタイプになっています。サウンドも特にドラム関係のパートでは、サンプラーレベルのサウンドもバリバリ使っていますから、出来るだけ大きな音でゲームをする事をお勧めします。今年のゲーム大会のゲームとして練習する人がたくさんいると思いますが、3面を使用しますので、ガッチリと練習して下さいね。よろしく。（ハドソン）
派手なパワーアップと、個性あふれるキャラクターがとってもグー。かくれキャラもあったりして、あきさせない展開はいいんだけど、1機死ぬとすぐ全滅しちゃうのはツライ。（YUG） 業務用からあのサイドアームが移植される事になった。多彩なパワーアップアイテムや、ゲーム全体の難易度がほぼ完全に移植されている。シューティング好きには期待の1本。（M）	ゆたちん 80点 YUGON 70点 M 80点 シューティング好きの人は買っておいていいだろう。もちろん、アーケードファンもね。	『ボツ魔神』とは良く言ったもので、アベニューの多部田プロデューサーのきびしさと言ったら、ほとんど星○徹か海○雄△か。そのボツ魔神が太鼓判を押した『サイドアーム』、品質はもう保障ずみです。ゲームセンター版そのままのグラフィック、ゲーム性。縦横ナナメのバラエティーに富んだ全10ステージは、やりごたえタップリ！　この一本が、有ると無いとでは夏休みの楽しさが数倍違ってくること受けあいです。うそだと思ったら、『おもちゃショー』を見た人に聞いてみて下さい。絶対に欲しくなりますよ！ （NECアベニュー・松田）
グラフィックはすごくキレイなんだけど、ゲームの内容があまりになさすぎる。それにアクションゲームの命、バランスがなあ…。悪いとこまでオリジナルに忠実だ。（YUGON） 結構このゲームは、ゲーセンで人気が高くむずかしい事で有名だった。僕はこのゲームはむずかしかったのであまりやらなかった。PC版もできがいいが、むずかしいのでは!?（M）	ゆたちん 75点 YUGON 65点 M 70点 メガドラを持っていない人や、獣王記マニア（？）の人は買ってみよう！	スルドイ指摘もあるようですが、うーん、もう少し「アーケード版のフィーリング」を「どれくらい忠実に移植しているか」を書いて欲しかったですね。何と言っても「オリジナルを可能な限り忠実に移植する」というのが当社のモットー。この獣王記もアーケード感覚をそのまま生かしながらも、バランスに多少なりの手を加えてありますので、オリジナル版、メガドラ版ファンの方にも楽しんで頂けると思います。近頃のCDロムはビジュアルシーンの塊の「紙芝居ゲーム」が多いですが、たまには血が沸き立つようなハードな「一撃」はいかがでしょうか。 （夏風邪をひいている多部田俊雄）

CALENDAR 1989 JULY 7

1	
2	大阪アミューズメントマシンショー
3	
4	
5	
6	
7	★ガンヘッド★ファイナルラップツイン
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	★サイドアーム
15	
16	
17	
18	
19	
20	第5回全国キャラバンコロコロハドソンハイテク王国
21	(8/31まで)
22	TVゲームアイランド(江ノ島海岸隣接地)
23	(8/17まで)
24	
25	
26	
27	
28	
29	月刊PCエンジン9月号発売。PCエンジンワールド(東京流通センター)
30	
31	

★ソフトの発売日は変わることがあります。

最新ゲーム 熱いウワサ!

●もうちょっとで待ちに待った夏休み、8月中に発売が予定されているソフトもいっぱいあるし、休み中はやっぱりゲームに明け暮れるかな? さて、それじゃ、締め切り間ぎわに入ってきた耳よりな情報を届けちゃうぜ!まず本誌の"移植んろ"でも人気が高い、あの『大魔界村』が、NECアベニューさんから登場する予定だ!

●ナムコさんの名作『超絶倫人ベラボーマン』がPC版に移植されそうです。それに、あの『ゼビウス』が『ゼビウス2』(仮称)として登場予定。

●そして…お待たせ! ついに、『源平討魔伝』がPCエンジンに移植されることが決定しました。やってくれましたね、ナムコさん。移植はアーケード版を忠実に再現してくれると思うよ。来月号でPC版の"源平"を紹介できるはず。そのときまで楽しみに待っててね!

●ナグザットさんは、今月発表しているソフトのほかに、オリジナルのゲームを開発しているらしい。まだタイトルとかは発表できないけど、いったいどんなゲームが出るのかな?

●ハドソンさんの新作『ニュートピア』は、オリジナルのアクションRPGということです。"ゼルダの伝説"タイプになる、といえばわかってもらえるかな。これも、来月号で画面を見せることができそう。

●データイーストさんの新作『サイレントデバッガーズ』は、A.I.を搭載したアクション+シミュレーションソフト。お楽しみに!

開発情況

●ビッグタイトルをたくさんかかえているNECアベニューさん。ちょっと残念だけど、『サンダーブレード』の開発が難航していて、発売はかなり先になりそうだよ。それから『ワードナの森』はCDロムでの発売を検討しているとのこと。

●ナグザットさんの『デジタルチャンプ』は、いよいよ来月には少しだけ紹介できそうです。

●インテックさんは『都留照人の実戦株式倍バイゲーム』が第一弾ソフト。来月号でゲーム内容を紹介することができそう。



●ビクター音産さんの『虎への道』は順調に開発が進んでいるとのことです。パソコン版で人気の高かった『ヴェイグス』も同時に開発が進行中だよ。



●期待のRPG超大作、サン電子さんの『弁慶外伝』は、いよいよ完成間近!来月号で特集する予定だから、楽しみに待っててね!

●タイトルだけが発表されたけど、あのゲームはどうなったの??……というソフトも、来月号で何本か紹介できそう。期待してくれ!

メーカーからキミへの愛のメッセージ HOT LINE

メーカー情報の通になるなら、ここを読まなきゃね!



すっかり夏!待ち遠しい夏休みも、もういく~つねると…って感じかな?でもその前にテストがあるんですよね。みなさんがんばって下さい。アイレムでも、ボーナスを前に開発スタッフ以下みんながんばってます!!(アイレム・かなえ)

『わいわい麻雀』が無事発売でき、それもこれも応援してくれたみなさまのおかげです。ありがとうございました!とほっと一息……つく暇もなく、次回作にむけて我開発チームはただ今大奮闘中です。お楽しみに!(ビデオシステム)

湖衣姫の優しい笑顔を胸に、単身敵地にのりこみ上杉軍勢相手に大太刀まわり。「武田信玄」は8月上旬発売です。発売日といえば夏どまん中。夏の苦手な私は、今から脳が溶けるようです。(エイコム)

1月に、ビデオゲームで発売し大好評の"アトミック ロボキッド"のPCエンジン版を12月発売予定で開発中です。完全移植プラス、PCエンジン版だけの特別なゲーム企画を加えた完成度の高いゲームです。乞御期待!(UPL・高橋)

ヤッホー!おもちゃショーへ行った人は見れたと思うけど『ブルファイト・リングの覇者』は完成に向けて、着々と進撃しています。行けなかった人も、もう少し待っていてね。そりゃ、も一面白いんだから♡(クリーム・たかを)

みんなの首を長~くしちゃったデジタルチャンプがやっと完成間近!9月には皆さんの手元に届く予定です。ブレイクインも8月10日に発売することが決定したし。ナグザットのラインナップ今後も期待して下さいね。(ナグザット)

僕たちのアイドル酒井法子ちゃん主演のCD-ROMのタイトルが、ついに決定しました。タイトルは『鏡の国のレジェンド』。メチャメチャ楽しいゲームなので、期待しててネ。(ビクター音産みなみ)

6月ってジメジメして本当にや~ね。せっかくのお休みなのに雨が降ったりすると最悪!でも、こういう時こそニンジャウォーリアーズの出番なのよ。苦無振って手裏剣投げれば、気分はもう忍者。"買ってて良かった。"(タイトー・山名)

そろそろ次のお話をしなくてはなりません。机の上に山積みになっている企画を見るととても幸福な気分になってしまいます。企画会議と呼ばれるサバイバルゲームの後に残る勝者は如何なるものなのでしょうか!?(ニチブツ)

ついに「ファイプロ」が発売されました。みんなもう遊んでくれたかな?TOYショーで発表した新作「F1トリプルバトル」期待していてくれ!そうそうTOYショーといえば「獣神ライガー」彼本物だよ、私じゃないよ!わかってるね!(ヒューマン・茶々丸)

じらさないで、もう、響子さんのいじわるぅ~ん。と保毛尾田ホモ男っぽくなってきている君!もうしばらくのシンボーだ!夏の暑い盛りにはきっと全身汗だくでめぞんに取りくんでいることだろう。ガマン、ガマン。(マイクロキャビン)

サイドアームの全面クリアプレイヤーが東京おもちゃショーにも出没。聞けば業務版の大ファンで、本物の基板まで持っているとか。で、PC版はマップ構成まで一緒なので"楽"だったそうで……。す、凄い。(NECアベニュー)

COMING SOON

●発売日スケジュール

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
7／7	ガンヘッド	ハドソン	5800円	8月中旬	ROCK ON	ビッグクラブ	(予)6700円
7／14	サイドアーム	NECアベニュー	5400円	発売日未定	イースI・II(CD)	ハドソン	価格未定
7／下	獣王記(CD)	NECアベニュー	5800円	発売日未定	ぎゅわんぶらぁ自己中心派(CD)	ハドソン	価格未定
8／8	パワーリーグII	ハドソン	5800円	発売日未定	J・B・ハロルドシリーズ(CD)	ハドソン	価格未定
8／下	ブラッディ・ウルフ	データイースト	6500円	発売日未定	パワーイレブン	ハドソン	価格未定
8／8	武田信玄	エイコム	5600円	発売日未定	ニュートピア	ハドソン	価格未定
8／25	F1ドリーム	NECアベニュー	5400円	発売日未定	マニアックプロレス	ハドソン	価格未定
8／予	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	価格未定	発売日未定	みつばち学園(CD)	ハドソン	価格未定
8／予	モンスター・レアー(CD)	ハドソン	価格未定	発売日未定	桃太郎活劇	ハドソン	価格未定
8／予	レインボーアイランド(CD)	NECアベニュー	価格未定	発売日未定	桃太郎伝説・豪華版(仮称)	ハドソン	価格未定
8／10	BREAK IN	ナグザット	5500円	発売日未定	桃太郎伝説II	ハドソン	価格未定
8／予	めぞん一刻	マイクロキャビン	5900円	発売日未定	最後の忍道	アイレム	価格未定
8／予	スーパーアルバトロス(CD)	日本テレネット	価格未定	発売日未定	Mr.HELIの大冒険	アイレム	価格未定
9／上	獣王記	NECアベニュー	6800円	発売日未定	迷宮島	アイレム	価格未定
9／中	ネクロスの要塞	ASK講談社	(予)6800円	9／予	忍	アスミック	価格未定
9／下	ナイトライダースペシャル	パックインビデオ	(予)5500円	発売日未定	パワードリフト	アスミック	価格未定
9／下	都留照人の実戦株式倍バイゲーム	インテック	価格未定	10／予	大地くんクライシス〜ヤーレンソーラン北海道	サリオ	価格未定
9／予	ダライアス(CD)	NECアベニュー	価格未定	発売日未定	虎への道	ビクター音産	価格未定
9／下	竜の子ファイター	トンキンハウス	価格未定	発売日未定	バスケットボール(仮称)	エイコム	価格未定
9／予	ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ	ビクター音産	6200円	発売日未定	バリバリ伝説	タイトー	価格未定
9／予	鏡の国のレジェンド(CD)	ビクター音産	価格未定	発売日未定	シティーハンター	サン電子	価格未定
9／予	デジタルチャンプ	ナグザット	(予)5500円	10／予	弁慶外伝	サン電子	価格未定
9／予	ダブルダンジョン	メサイヤ	5500円	発売日未定	麻雀刺客(仮称)	日本物産	価格未定
10／予	ダライアス	NECアベニュー	価格未定	発売日未定	アリス・イン・ワンダーランド(仮称)	フェイス	価格未定
10／予	これがプロ野球'89	インテック	価格未定	発売日未定	麻雀学園「東間宗四郎登場」	フェイス	価格未定
10／予	ガイフレーム	メサイヤ	価格未定	発売日未定	サイレントデバッガーズ	データイースト	価格未定
10／予	BullFight リングの覇者	クリーム	価格未定	発売日未定	オーダイン	ナムコ	価格未定
発売日未定	アウトラン	NECアベニュー	価格未定	発売日未定	源平討魔伝	ナムコ	価格未定
発売日未定	アフターバーナー	NECアベニュー	価格未定	7／7	ファイナルラップツイン	ナムコ	6200円
発売日未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	価格未定	発売日未定	ラストハルマゲドン(CD)	ブレイングレイ	価格未定
発売日未定	サンダーブレード	NECアベニュー	価格未定	発売日未定	ラビオレプススペシャル(仮称)	ビデオシステム	価格未定
発売日未定	3Dゴルフ(仮称)	NECアベニュー	価格未定	発売日未定	F1トリプルバトル	ヒューマン	価格未定
発売日未定	ワードナの森	NECアベニュー	価格未定	発売日未定	コズミックファンタジー(CD)	日本テレネット	価格未定
発売日未定	アームドエフ	ビッグクラブ	価格未定	発売日未定	ゼビウス2 (仮称)	ナムコ	価格未定
発売日未定	ブレードランド	ビッグクラブ	価格未定	発売日未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	価格未定
発売日未定	アトミックロボキッド	UPL	価格未定	発売日未定	スーパーバレーボール	ビデオシステム	価格未定
発売日未定	ドラえもん	ハドソン	価格未定	発売日未定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	PC原人	ハドソン	価格未定	発売日未定	ヴェイグス	ビクター音産	価格未定

いろいろなソフトが出てき始めて、活気づいてきたPCエンジンですがこれからもがんばってソフトを制作したいと思います。今年もゲーム大会で全国を走り回ります。もし見たら声を掛けて下さいね。それでは。(ハドソン・高橋利幸)

私はレーサーを夢みたことがある。熱くサウナの様になった狭いコックピットから、第1コーナーを見つめる自分を想像し、毎日、ユニットバスの中で裸の体にヘルメットを被り、洗面器を握りしめてよく入ったものだ。(ナムコ・餓鬼)

まもなく、スーパーアルバトロスも完成です。ヴァリスIIにさらに磨きをかけた、当社技術力をごらん下さい。これで10日ほど徹夜から開放。次の徹夜にそなえ、開発チームが脱走しにくい事務所を探しています。(日本テレネット)

皆さんこんにちは！「実戦株式倍バイゲーム」がようやく第4コーナーを回って最後の直線！　完成は間近。「これがプロ野球！'89」はまだまだ第2コーナーあたり。デバッグのまっ只中。パッドが入り乱れてテンヤワンヤ(インテック)

先日、おもちゃショーへ行ってきました。仕事とはいえ、私はついつい楽しんでしまい。すっかりハマってしまいました。でも……すごく勉強になり、これを次へのステップとします。(ビッグクラブ・うつのみや)

アスファルトとダートの全10コースを12台のバギーカーが駆け巡る。アップダウンが激しいジェットコースター感覚の四輪ドリフト・ゲーム。次回作は超大作「パワードリフト」。エクストラ・ステージも完全移植。(アスミック・金子)

『竜の子ファイター』も、いよいよ完成間近になりました。予定よりも2ケ月ほど遅れてしまいましたが、それだけより面白いゲームになりました。秋には発売になるので、みんなぜひ買ってネ！(トンキンハウス／竜の子)

PCエンジンとして、Hu-Cardで10月に「大地くんクライシス」というゲームを出します。大地くんは「ピッカピカ音楽館」でデビューした牛くんです。新しい感じのシミュレーションゲームなので期待して下さい。(サリオ・河村)

♪タンターラン、タンターラン♬さて、私は今何を唄っているでしょうか？　(答)決まってるでしょうに、ナイトライダーのテーマでした！　PCE版は、あのKIT T の声も入ってるワクワクものなんだもの。(パック・イン・ビデオ)

東京おもちゃショーに来てくれた皆様、昔なつかしい「モトローダー」のスペシャル版(どういう意味だ?)と「ダブルダンジョン」を楽しんでいただけましたでしょうか？(もうすぐいくぜのメサイヤしもだ)

ズッギュ〜ン…、ドッカ〜ン…、バリバリバリバリ、ズドドドッド〜ン…。『ならず者戦闘部隊　ブラッディウルフ』4メガ・Huカードで、8月下旬発売予定!! ズガ〜ン、ドッドッドッドドッ、ズッギュ〜ン！(DECO・タケ)

「アウトライブ」が今月末に再生産されるぞ。買えなかった君、お店屋さんへGOだ！「弁慶外伝」遅れてるけどー生懸命つくってるから期待しつつ待っててちょっ。(サンソフト石川)

フロッピーディスクが頭上を飛びかい、猛然とプログラムを打つあまり破損したキーボードが山積、開発マシンは4ケ月以上電源入れっぱなしという記録を樹立。そんな過酷な環境からネクロスの戦闘は生みだされた。(アスク講談社・浅川)

フェイスPC第3弾の麻雀学園には、なんと業界初の限定版VHSビデオが付いてくるんだ。このビデオは実写のドラマ調で出来ていて、中には隠しコマンドのやり方なんてのも入っていたりするんだ。みんなで探そうネ。(フェイス)



Pコエンジンが登場したのは'87年10月、記念すべきソフトの第1作はハドソンの『功夫(カンフー)』だった。以後1年半の間に発売されたソフトの数は60作あまりにも及んでいる。
その、すべてのソフトをポイントつきで大紹介するのが——。

9月号付録 Buyers Guide(バイヤーズガイド)

つまり、キミたち　がソフト購入にあたり、限られた資金を最高に活かせるよう工夫されたガイドブックなのだ。

とにかく **9月号は、キミに絶対、ソンをさせない!**

ソフトを買うなら、9月号の付録を読んでからにしてくれ!

話題のゲームをズバリ解析!



プレイすれば必ずほしくなる

パワーリーグII 完全データBOOK

●重点目標RPGソフト

弁慶外伝 詳報

月刊PCエンジン9月号は7月29日(土)発売 定価360円(税込)

EDITORS' NOTES

★突然の右腹激痛!「これが例の盲腸かっっ!?」と思ったが、医者に行ったところ尿管結石ということ。しばらく薬を飲み、痛みがなくなったと思って安心してたら、また再発したっっ!(七転八倒のえぐち)

★新日プロのリングで活躍するソ連のレスラーたち、中でもハシミコフの強さは圧倒だ。ちなみに、私は編集部のハシミコフと呼ばれている。ハシミコフ棒にもかからないやつ、だって……。(Nちゃんだお)

★先月に引き続き、ツイてなかった。サイパン行きは、手違いでホテルが取れずにボツ。神経痛に足をやられ、その上自宅には泥棒が侵入したっ!! マジでお払いでも行こうかな?(Y)

★すごいぜ、すごいぜ——! 唸りまくるギター、地を這うようなベース、重戦車のごときドラム!史上最強のトリオ、ブルー・マーダーに完全にKOされちまったぜ!!(鼓膜が破れそうなJACK)

★KUSU KUSUのライブに行ったら、客の95%が女の子。それも中学生ぐらいの。みんな3時間ぐらいタテノリのしっぱなしで、凄いのなんの……。改めて10代の女の子の体力の高さを再認識した。㋣

★先日、東京おもちゃショーに行って、"獣神ライガー"(プロレスラーの)を見てきた。やっぱりホンモノのプロレスラーは迫力あるなー、と実感!!(あの山本小鉄にヘッドロックをかけられたYUGON)

★今、私は編集後記を書いている。つい先程までは、某RPGのマップを作成していた。で、このマップがムチャクチャにデカイ! 完成するまでに1週間はかかりそうである。(パズルが得意なKOGA)

★今、家で、ウィザードリィのキャラクターを育てている。これがけっこうおもしろく、毎日数時間はやっている。(もうそろそろやめるか)と、思った時には、外が明るくなっている。(ゲーマーなM)

編集　／秋本輝夫・柏原順太
有限会社　100パーセント(浅井繁雄・永須徹也・利田浩一・江口貴博・窪内裕・倉持征木・㓘　健太郎・長沢雄吾)・館野英昭・青木悦郎・岩井省吾・メディアプラス
レイアウト／㈲100パーセント(村田友男・大岡喜直・増田　武・鳥海香菜子)・石村勇・宿南勇・菅原弘美
写真　／石田謙一・加藤昌人・北村凡夫・水口哲二
イラスト　／岩名　涼・浅見かよ子・蛮人工房(うおりゃー大橋・中村　亮・川崎秀夫・田中克己・筆吉純一郎)・小沼直人・佐藤アルミ・西村　尚・岡本大助

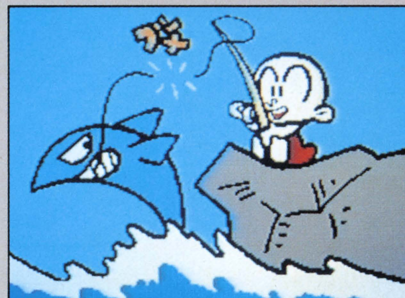
Monthly Magazine For Game Freaks
月刊PCエンジン 8月号
編集人　秋本輝夫
発行人　田中一喜
発行所　小学館
〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1
(編集)03-230-5444 (販売)03-230-5751
印刷所　三晃印刷株式会社

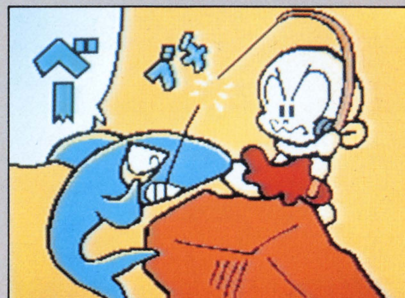
※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

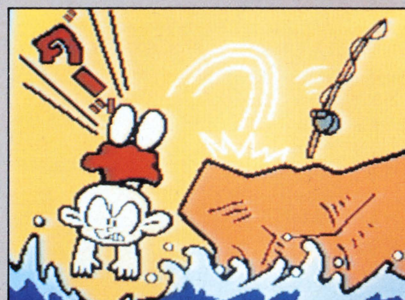
PC原人

作／青木コブ太　阿部K助

©RED COMPANY





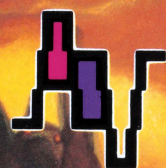




月刊PCエンジン8月号
第1巻第8号　(通巻8号)　1989年8月1日発行
(毎月1回1日発行)　平成元年3月3日第三種郵便物認可

©1987 NAMCO ©1987 HUDSON SOFT
©1988 HUDSON SOFT ©1988 NAMCO
©1988 NECアベニュー ©SEGA
©1988 HUDSON SOFT LICENSED FROM IREM CORP ©ウルフチーム／ビッグクラブ
©1988 NECアベニュー ©アスミック
LICENSED BY TAITO CORP ©Cream
©1988 SUNSOFT ©1988 NCS ©タカラ
©LAD©NAS©東映動画 ©1987 ACTIVISION
©IREM CORP ©TAITO CORP. ©ゲームアーツ
©naxat soft ©LAD,R ©ヒューマン
©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC.
©FACE ©マイクロキャビン©1988DECO
©パック・イン・ビデオ ©エイコム
©宮下あきら／無限大倶楽部／東京書籍

PC Engine





かつて、神々をも恐れさせた
一族があった――――。

獣王記

©SEGA 1988/©NEC Avenue1989
定価 5,800円(税別)

CD-ROM² で、この夏突然発売!!

PCエンジン初のマルチメディア
4M(メガ) Hu-CARDも近日発売。



サイドアーム

人類の最後の望みをかけて今、サイドアームが発進した。ゲームセンターの感動を完全に再現。

7/14新発売!
定価 5,400円(税別)
©1989 NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM.



F-1ドリーム

ゲームセンター版に、「街道レースモード」を加えて、よりパワーアップ。
栄光をつかむのは君だ

8月下旬発売予定
予価 5,400円(税別)
©1989 NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM.

NEC NECアベニュー株式会社
東京都千代田区麹町二丁目14-2 麹町NKビル 〒102

※番号が変更になりました
お問い合わせ 03(288)0330

テープサービス03(288)0880
●平日/午前10:00～午後7:00



二人同時プレイのコミカルアクション。
CDのデジタルサウンドを聞きながら、
新しい冒険の世界をつっぱしれ。

いよいよ登場。

PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM

© 1989 HUDSON SOFT
© 1989 WESTONE



HUDSON GROUP HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

PCエンジンソフトの新作情報が聞ける、ハドソンテレホンサービス実施中!!
一番近い場所に電話してくれ!!

北海道	011-812-2355	横浜	045-441-7000	沼津	0559-63-8350	大阪	06-463-9900	松山	0899-32-9900
東京	03-966-1000	松戸	0473-92-0000	名古屋	052-621-1441	高松	0878-37-0039	福岡	092-475-4253

月刊 PCエンジン Monthly Magazine For Game Freaks
1989 8
第1巻第8号（通巻8号）
1989年8月1日発行
編集人 秋本輝夫
発行人 田中一喜
発行所 小学館
〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1
電話〔編集〕（03）230・5444
〔販売〕（03）230・5751
定価360円（本体350円）
雑誌 03587―8 T4910358708366

©Shogakukan 1989 Printed in Japan
印刷・三晃印刷株式会社